

www.game-exe.ru
Ноябрь 2000



Рекомендуемая розничная
цена журнала — 57 руб.,
без CD — 37 руб.

ВЕНЧАНИЕ ПЛОДАМИ

стр. 23-42



ЛОТЕРЕЯ

СТР. 109

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ





www.game-exe.ru
Ноябрь 2000



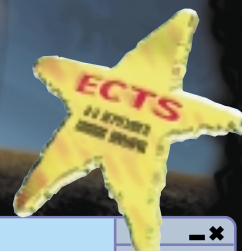
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 57 руб.,
без CD — 37 руб.

sacrifice



стр. 23-42

ВЕНЧАНИЕ ПЛОДАМИ



СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ



ЛОТЕРЕЯ

СТР. 109

АМЕРИКА-ФРИСТАЙЛ

В американской школе.

Учительница: Дети, правда хорошо, что Колумб открыл Америку?

Дети (все хором, кроме одного): Правда!

Учительница — промолчавшему ребенку: А ты что, не рад, что Колумб открыл Америку?

Ребенок: Нет. Я — индеец.

Скажите, а не приходилось ли вам сидеть в кресле вице-короля Новой Англии или Новой Франции? Нет? Тогда вы, вероятно, были заняты более глобальными вещами, к примеру, работали God'ом у вавилонян (на dtm6). Или, наоборот, решив особо не напрягаться, подрядились мэром какого-нибудь мегаполиса со звучным названием "Полянки"...

К чему это я? А к тому, что любят, любят гомо сапиенсы руководить себе подобными, ощущать себя важной птицей/шишкой, ЦУ раздавать направо и налево, "и все такое". Но, увы, на всех алчущих реальной власти не хватит.

И приходится прибегать к суррогатам этой самой власти. Зря, что ли, Maxis сделала SimCity и прочие "симы"? А незабвенный Populous для кого существует? A Settlers, Lords of the Realm, Master of Orion и Master of Magic? — все сплошь интересные и разноплановые игрушки, выбрать есть из чего, командуй — не хочу. Но краше и больше всех на этом поприще, конечно же, отличился старина Сид М. со своей Civilization (в грубом народе ласково прозываемой "Сифилизацией"), по-настоящему дающей почувствовать бремя власти правителя, которому перед самым занавесом будет аж семь тысяч лет в обед (устроенный в честь запуска звездолета к Альфа Центавре). Впрочем, речь сегодня пойдет не о Civ —

штамповка ее продолжений и переложений не прекращается и по сей день. То есть можно сделать вывод, что все поколения игроков в достаточной мере (ну хотя бы глазком) ознакомлены с "большой Цз", а посему... Расскажу-ка я лучше о другой дедушкиной игрушке на ту же букву и на ту же тему, ввиду чего особо вдаваться в детали не стану. Она мне к тому же больше нравится. Ну, кто сообразил, о чем я тут толкую?

Colonization! Почти абсолютная калька со своей старшей сестры Civ. Но с достаточным количеством сдвигов к светлому будущему. К примеру, к светлому будущему Нового Света, который попросту предстоит колонизировать. (Видимо, г-н Мейер почувствовал неудовольствие человечества текущим состоянием североамериканских дел и решил дать каждому желающему заманчивую возможность создать Америку-своей-мечты, населенную нормальными людьми, а не нацией борцов за политкорректность, утомившей всех своим легендарным образом жизни. Ах, зачем Колумб открыл Америку! Закройте ее обратно, пока не поздно...)

Так, говорите, не были вице-королем Нового Света (или энной его части)? Стало быть — настоящей жизни не нюхали. Целый день пашешь, как сивка: то падеж скота, то индейцы вымогают гуманитарную помощь, то понаедут голландские каперы. И все это под бубнеж вице-королевы с ее бесконечными советами... Впрочем, обо всем по порядку.

"...Когда король наш, светлое его величество, наслушавшись баек Колумба Ха и других аферистов, склонил меня к участию в этой аванюре, я думал, дело не выгорит. Я ему так

лись незнакомые берега.

Вскоре мы уже высаживались на берег. Разведка донесла, что данная местность весьма подходит для основания первого поселения — вблизи находились горы, явно набитые под завязку столь желанным в Старом Свете серебром, а океан просто пучило от рыбы. Незнакомая буйная растительность сулила огромные прибыли..."

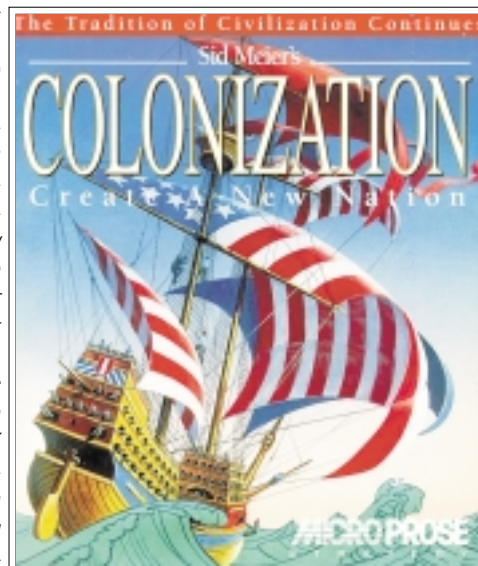
Основав колонию, даже не думайте расслабляться. Ее еще нужно обустроить, защищать от соседей-колонизаторов и индейцев, а также всячески развивать. А для развития нужно что? Кто тут экономику хорошо знает? Нужны рабочие руки, желательно принадлежащие мастеру своего дела, эксперту. А откуда их в чужой стране взять? А неоткуда. Можно заслать миссионеров к аборигенам, если вы с ними не поссорились при первой же встрече, — тогда время от времени в колонию будут прибывать новообращенные в христианство индейцы. Правда, работники из них... Может, потому почти все и вымерли, а? Словом, надо ждать всплеска эмиграции на далеком европейском континенте — тогда трудоголики достанутся вам бесплатно.

А лучше всего — "купить" мастеров в Европе и привезти их в Новый Свет. (Помнится, это была любимая метода Петра нашего Великого — тащить в Россию (которую ни умом, ни архи-

тогда прямо и сказал: неча, мол, жадничать. Вам, королевское вашвеличество, и тут тепло и мухи не едят. В ответ на явную попытку отлынивания от государственных дел августейшая особа ловко вытянула меня скипетром по хребтине, тем самым прекратив неуспешную разгореться дискуссию. Таким образом, в году 1492-м отчалил я от европейского побережья и, потирая спину, взял курс строго на запад..."

Именно так все и было: выбрав национальность (у каждой свой "бонус", к примеру, у испанцев очень сильны завоевательские способности, и т.п.), уровень сложности (конечно же, самый высший — вице-король) и придумав подходящее для правителя заморской страны имечко, отплыл он в соседнее полушарие (Земли, не мозга), предварительно указав, хочет ли он играть на исторически верной карте Америки или на случайно созданной. А наперегонки с ним помчались три компьютерных

"...Наконец, матрос, сидевший в "вороньем гнезде", заорал: "Земля, земля!". К тому времени мы уже изрядно устали от его плоских шуток и решили выбить ему оставшиеся с прошлого крика про землю зубы. К счастью для матроса-шутника, на горизонте и впрямь показав-



Sid Meier's Colonization

Год издания: 1994
Разработчик: MicroProse
Издатель: MicroProse
Платформа: DOS
Жанр: Стратегия

ном...) профессоров всяких, как бы те ни упирались.) Только чтобы "купить", деньги надобны, а потому срочно ищите источники дохода. Дабы колония развивалась, увеличивалась, отстраивалась и процветала, требуется наличие достаточного числа лесорубов, плотников и фермеров, способных прокормить такую ораву. Люди, знаете ли, имеют отвратительную привычку умирать от голода.

"...Нашей колонии уже несколько лет, она насчитывает до десятка поселений, и мы неплохо развиваемся — торгуем с Европой мехами, табаком, лошадьми и серебром. К сожалению, его величество регулярно увеличивает налоги с продаж и заставляет меня в знак согласия целовать свой любимый розовый перстень. Индейцы нам не докучают: мы решили с ними не ругаться и помогли им, когда у них были проблемы с продовольствием, — снабжали разнообразных "огненной водой" и не давали много закусывать. В данное время они перебили друг друга и даже разгромили несколько фортов мерзких французикув, по-видимому, приняв их спянку за индейцев соседнего племени. Мы снаряжали экспедиции в заброшенные города древнеамериканских цивилизаций и даже нашли несколько неразграбленных сокровищниц. Все это обеспечивает Новой Испании безбедное существование..."

Торговля с родной страной — главный источник доходов начинающего колонизатора. Накопил 100 тонн товара — отправляя карго в Европу. Сколотил достаточно золота — покупай фрегаты и каперы, потому что пиратство всегда было выгодным ремеслом. Главное — не увлекаться, так ведь и до войны недалеко. Экономикой следует заниматься всерьез, чем основательнее, тем лучше. Ресурсы у всех городов разные, поэтому приходится часто снаряжать грузовые фуруны, везущие нуждающимся то, чего они хотят. К счастью, можно проложить торговые маршруты, пустить по ним обозы и не отвлекаться на подобные мелочи.

"...Почему-то новоголландцы очень переживают, когда мы топим их каравеллы или берем на бордаж их "купца" с Того Света (со Старого).



Интересно, а как еще разжиться хорошим пивом? Ведь мастеров-пивоваров к нам еще не завезли — денег, видите ли, не хватает..."

Деньги? Деньги следует кропотливо копить, экономя и добывая всеми возможными способами, — рано или поздно начнется война, город украсят таблички "все ушли на фронт", и "строить" новые войска будет некогда. Придется раскошелиться на пушки, мушкеты и лошадей. Главное — иметь достаточное количество обученных прапором-пенсционером кадровых военных. Ну и мастеров тоже распускать никак не стоит.

"...Да, голландцы тогда так и не поняли нашей беды — у нас война. Хорошо, что мы заблаговременно построили везде форты, произвели множество мушкетов и пушек — ведь у нас в те годы 80% бюджета на "оборонку" шло. Вот, воюем. Заключили пакт о военной помощи с французикувами, недорого, всего за три штуцера. Теперь они — голландцы и французы — лупят друг друга почему зря, а мы отсиживаемся в крепостях, изредка нападая на пробегающие мимо супротивные войска. Видели бы вы, что это такое — лихой наскок по пересеченной местности пятью формированиями пушек на зазевавшегося врага. У его лошади обычно такие ошалевшие глаза..."

Все войны между жителями Нового Света — ерунда по сравнению с Войной за независимость. Перед ней все сражения кажутся тренировочными стычками. Вот почему вы просто обязаны "заниматься военным делом настоящим образом", а именно: пристроить своих людей в правительство (за это положено множество различных бонусов, в том числе и военных); наладить производство так, чтобы оно

не требовало вмешательства; сколотить приличную армию.

Уже упомянутая страшная Война за независимость начинается из-за жадности: жадный король Испании все повышает и повышает налоги (и сует под нос перстень для поцелуя, дрянная такая), а не менее жадный (чего уж там) вице-король Новой Испании не желает их платить. Поэтому колонизация последовательно сопровождается несколькими "бостонскими чаепитиями", с той только разницей, что в роли чая по очереди выступают все прочие колониальные товары, в результате чего на торговлю данным (свежечайным) наименованием налагается бойкот. И так далее, пока жадность обоих правителей не достигнет апогея. А потом — война. Обиженный король шлет экспедиционные корпуса один за другим, нападают они внезапно, и не дай бог, займут более-менее укрепленный город — выбить их оттуда можно лишь большой пикселизованной кровью. Одни Man-O-War'ы чего только стоят — мало того что они в одиночку могут справиться с небольшим флотом фрегатов, так они же еще и бомбардировку побережья устраивают! Тушите свет!

Здесь надобно заметить, что после объявления вами независимости Старый Свет наотрез отказывается иметь с вами какие-либо торговые отношения. Следовательно, приходится прибегать к услугам контрабандистов. Это имеет один неоценимый плюс — не приходится заниматься торговлей и лично конвоировать каждый обоз в доки, в трюм "купца", и далее — в родные края. Миллиарды контрабандеров делают все сами. Но есть и проблема — вы не сможете ничего у них купить, надейтесь только на себя. Война не игрушка даже в каком-нибудь ЦыЦ-клоне, а здесь и подавно. Отвоевав собственную независимость и выставив над поверхностью монитора звез-

дно-полосатый флажок, можно играть дальше, задавшись целью "зачистить" весь континент (а то и целое полушарие!) от иностранцев, не имеющих в паспорте штампа "Уплочено — живите". Но куда интереснее начать все заново!..

Что? Отличия Colonization от Civilization? Вам это важно? Ладно, загибайте пальцы:

Номер раз — в Colonization нет дерева исследований. Это значит, что войска у всех однотипные. Ваши танки никогда не распугают легионеров противника, а он не завалит ваши катапульты напалмовыми бомбами. И к Альфа Центавре лететь не надо.

Второй номер — роль "чудес света", приносящих бонусы, играют отцы-основатели, которых не надо "строить". Главное — пропихнуть их в правительство на следующих выборах, а они — будучи от рождения кристально честными людьми — свои предвыборные обещания выполняют. Например, пообещав вам Магеллан, что корабли будут плавать быстрее — и сделал.

Три — в Colonization намного интереснее и сильнее экономическая модель.

Ну а дальше, согласен с вами, изменения чисто внешние, косметические (оставьте пальцы в покое): графика в 256 симпатичных цветов и неплохой звук; музыка — не очень: в основном кантри и бравурные марши (не то чтобы я был ярым противником Shania Twain или John Phillip Sousa, просто... не мой стиль).

Прочитав все вышеизложенное, некоторые, возможно, готовы подумывать: а чего он так распинается из-за ксерокопии Великой Игры #1? Так ведь люблю!

Александр II "Металлургический", неоднократный вице-король Нового Света в тяжелом весе.



ПЭЖЭ — РЕНЕГАТ, или До встречи в аду (два письма на одну большую тему)

Как и многие ваши читатели, я сделал свой выбор, встав в свое время под знамена .EXE, называемого "врагами" не иначе как оплотом "великоРСшного шовинизма". Все верно, ваш журнал, объединяющий вокруг себя людей, близких по интересам, стал не только символом в среде ПК-игроков, но и настоящим оружием борьбы с чуждыми консолями.

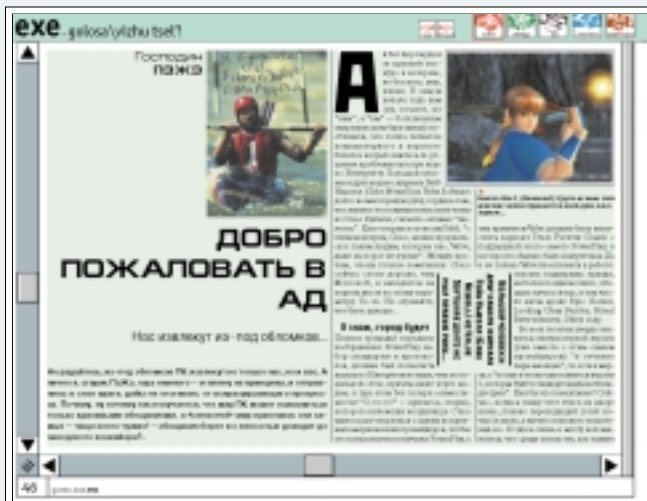
Так в чем проблема? — спросите вы. Ответу: августовская колонка Господина ПэЖэ "Добро пожаловать в ад" стала для меня громом среди ясного неба. Что это? Непримиримый старик капитулирует? Я отказываюсь в это верить. Хотя мой вечный оппонент, поклонник той самой русскоязычной "игровой прессы", сказал на это, что, де, УЧУ наконец-то заглянул правде в глаза и признал свое бессилие. Загнул, конечно, однако сомнение все равно десантировалось в моем сердце. А еще он подлил масла в огонь, заявив следующее: "Они пишут только то, что от них хотят читатели, они знают, что многим нравятся этот стиль, вот они и исполняют его. Простой коммерческий ход. А у самих дома, наверное, "Дримкасты" стоят". К сожалению, я не смог достойно ответить на это...

Да и что бы я сказал, когда в лучшем ПК-журнале ставят крест на компьютерных играх! Господину ПэЖэ графика "Дримкаста" показалась "потрясающей". Но ведь любой нормальный иг-

рок скажет на это, что для компьютерных игр графика не всегда была решающим фактором, в отличие от приставок, где за красивыми картинками зачастую ничего нет и не будет.

Господа журналисты, нет повода для паники! Игры, где нужно думать (стратегии, квесты и т.п.) не смогут прижиться на консолях. Говорить о смерти ПК как игровой платформы не только преждевременно, но, я считаю, и недопустимо. Ведь сегодня никто не знает, что будет лет эдак через десять, станут ли игры настоящим искусством или вырождаются в "развлечение для широких народных масс". Будущее в наших руках. Не стоит отчаиваться по пустякам, надо верить в то, что делаем.

Впрочем, кому я это говорю... Уверен, вы все прекрасно понимаете. Тогда откуда эти упаднические настроения? Во всем обвинять старика ПэЖэ не буду: раз этот материал появился в журнале — значит, таково общее мнение. Вот это меня и настораживает. В конце концов, что действительно происходит? Может, я и перегибаю палку, но у меня такое ощущение, что мой мир рушится. Рушится его главный стержень — Game.EXE. А может, мне просто стоит пересмотреть свою позицию по отношению к приставкам? Но это очень и очень сложно. Годами я выпитывал с каждым номером журнала презрение к этим жалким отпрыскам игровых автоматов. И вдруг такое! Действительно ли это признание бесперспективно-



Купон действует до 30 ноября 2000 г.

скидка
20%



Л.А. Боровский.
Курс математики 2000 Базовый

Цена без скидки 85 р. **МедиаХауз**

Предъявителю купона: настоящий купон действителен во всех магазинах компании «Компьюлинк» и «МедиаХауз» (Новый Арбат, 8, «Дом книги» 1-й этаж; ул. Удальцова, 85/1; ул. Удальцова, 85/2; Кутузовский пр-т, 33А; Садовая-Триумфальная, 12; Ленинградское шоссе, 17, стр.1; ул.Сергия Радонежского, 29/31, стр.1.; Савеловский рынок, павильон D-33) в течение срока, указанного в купоне. При покупке может быть использован один купон для одного экземпляра товара.

Купон действует до 30 ноября 2000 г.

скидка
20%



Как работать и заработать в Интернет

Цена без скидки 85 р. **МедиаХауз**

Предъявителю купона: настоящий купон действителен во всех магазинах компании «Компьюлинк» и «МедиаХауз» (Новый Арбат, 8, «Дом книги» 1-й этаж; ул. Удальцова, 85/1; ул. Удальцова, 85/2; Кутузовский пр-т, 33А; Садовая-Триумфальная, 12; Ленинградское шоссе, 17, стр.1; ул.Сергия Радонежского, 29/31, стр.1.; Савеловский рынок, павильон D-33) в течение срока, указанного в купоне. При покупке может быть использован один купон для одного экземпляра товара.

Купон действует до 30 ноября 2000 г.

скидка
15%



35 Языков мира (3 CD)

Цена без скидки 720 р. **МедиаХауз**

Предъявителю купона: настоящий купон действителен во всех магазинах компании «Компьюлинк» и «МедиаХауз» (Новый Арбат, 8, «Дом книги» 1-й этаж; ул. Удальцова, 85/1; ул. Удальцова, 85/2; Кутузовский пр-т, 33А; Садовая-Триумфальная, 12; Ленинградское шоссе, 17, стр.1; ул.Сергия Радонежского, 29/31, стр.1.; Савеловский рынок, павильон D-33) в течение срока, указанного в купоне. При покупке может быть использован один купон для одного экземпляра товара.

Купон действует до 30 ноября 2000 г.

скидка
10%



Английский. Путь к совершенству

Цена без скидки 930 р. **МедиаХауз**

Предъявителю купона: настоящий купон действителен во всех магазинах компании «Компьюлинк» и «МедиаХауз» (Новый Арбат, 8, «Дом книги» 1-й этаж; ул. Удальцова, 85/1; ул. Удальцова, 85/2; Кутузовский пр-т, 33А; Садовая-Триумфальная, 12; Ленинградское шоссе, 17, стр.1; ул.Сергия Радонежского, 29/31, стр.1.; Савеловский рынок, павильон D-33) в течение срока, указанного в купоне. При покупке может быть использован один купон для одного экземпляра товара.

Купон действует до 30 ноября 2000 г.

скидка
20%



Любой из 4-х следующих: «Лед Зеппелин», Принц, Карлос Сантана, Боб Дилан

Цена без скидки 145 р. **МедиаХауз**

Предъявителю купона: настоящий купон действителен во всех магазинах компании «Компьюлинк» и «МедиаХауз» (Новый Арбат, 8, «Дом книги» 1-й этаж; ул. Удальцова, 85/1; ул. Удальцова, 85/2; Кутузовский пр-т, 33А; Садовая-Триумфальная, 12; Ленинградское шоссе, 17, стр.1; ул.Сергия Радонежского, 29/31, стр.1.; Савеловский рынок, павильон D-33) в течение срока, указанного в купоне. При покупке может быть использован один купон для одного экземпляра товара.



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 11 декабря 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 11 декабря 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 11 декабря 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 11 декабря 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 11 декабря 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



сти компьютерных игр, а может — шаг к сближению с консолями (брр... у меня холодеет внутри от такой мысли)? Или просто неудачный взгляд на поставленную проблему?

Буду рад, если все мои упреки в адрес .EXE окажутся ложными и безосновательными. Ведь ваш журнал — это лучшее, что есть сегодня в России в части специализированной прессы, пишущей о компьютерных играх. К тому же это настоящее *российское* издание. Ведь это вы организовали и провели конкурс “Наша игра–2000”, ставший событием в нашей молодой игровой индустрии (кто еще, кроме любимого УЧУ, мог возглавить такой грандиозный проект?).

Я надеюсь, в редакции поймут переполняющее меня чувство обиды за любимый журнал. И простят мне то, что я усомнился в вашей верности читателям. Надеюсь, я все-таки получу ответ на интересующие вопросы, и вы сумеете развеять горестные сомнения моей души.

С уважением,

Виктор ЗУЕВ, студент III курса МПГУ.

Тема, затронутая Господином ПэЖэ в августовском номере, безусловно, злободневна. Я имею в виду тотальное наступление приставок и позорную ретираду ПК. Но бороться с этим явлением нам не под силу: даже если вся Россия вдруг резко встанет на защиту “рулезных ПК”, на “Микрософт” и иже с ним это не произведет ни малейшего впечатления. Останется лишь принять поражение... и задуматься, а поражение ли это?

В повальном переходе на консоли есть свои плюсы или хотя бы интересные моменты. Так, суетные закордонные (да и местные) казуалы наконец-то получают то, чего хотели, и будут, радостно похрюкивая, с упоением “рубиться в гэмезы”.

Как человек, отягощенный высшим экономическим образованием (наряду с высшим техническим), позволю себе высказать банальную мысль: игры на ПК были, есть и будут. Да, их будет меньше, но... Да, почти все разработчики переметнулись в стан врага (прав читатель! Загляните вот в этот список компаний — 156 штук, — которые приняли решение работать для X–Box:

www.dailyradar.com/news/game_news_4929.html. Там есть даже... впрочем, там есть ВСЕ. — **Ред.**), но... парк ПК огромен и уменьшаться никак не собирается, новые процессоры, новые видеокарты и т.д. Обязательно найдутся люди, которые заполнят опустевшую рыночную нишу. Кстати, хороший, просто отличный шанс для российских девелоперов.

Безусловно, рынок сократится — но и черт с ним. Господа, мы плачем о кончине ПК как игровой платформы, однако давайте честно взглянем друг другу в глаза и признаем, что даже мельком посмотреть все игры из той лавины, которая обрушивалась на нас в течение последних лет, практически невозможно. Слишком уж их много (я знаю, что 90% из них — никакие). Игр выпущено столько, что на их запасе можно прожить долгую и интересную игровую жизнь (если, конечно, не упираться в один узкий жанр).

И еще один аспект. Не исключено, что наконец-то сбавит обороты гонка компьютерных вооружений. И свои кровные денежки можно будет спокойно потратить на расширение функциональности системы, а не на тупое наращивание вычислительной мощности. И программисты, может быть, вспомнят, что такое оптимизация. Так что в аду может оказаться не так уж и плохо.

Алексей СОЛИНОВ (Москва).

P.S. А вот журналам, ориентированным на ПК, может прийти туга...

ОТ РЕДАКЦИИ: Вопрос спорный (это мы о постскрипуме): во-первых, хорошие игры все равно выходить будут; во-вторых, будут порты; в-третьих, журналы попросту станут многоплатформенными, и в этом нет ничего страшного или печального (неужели кто-то думает, что НАСТОЯЩАЯ консольная игра нравится нам меньше — или совсем не нравится — только потому, что она КОНСОЛЬНАЯ? Есть такие? — в сад, друзья!), главное — чтобы эти издания, потеряв минимую ПК-девственность, остались при своем профессионализме (если, конечно, он у них был). Но разговор не о том. Непременно читайте продолжение темы, поднятой читателями, в новой авторской колонке Господина ПэЖэ ниже по УЧУ-течению!

Destination: ■ Game.EXE 11'2000

**dorogaya
redaktsia...\
pis'ma o klassike\
Colonization**

Америка-фристайл 1

**dorogaya
redaktsia...**

ПэЖэ — ренегат,
или До встречи в аду (два письма
на одну большую тему) 3

...Безусловно, за многое Barking Dog следовало бы оторвать лапы и, как минимум, хвост: новоприбывшее ограничение численности войск, дурацкие забавы с количеством ресурсов и поразительные в своей умственной отсталости поступки главгероев игры чуть было не лишили Cataclysm нашего "Выбора". Но.

стр. 66 ►



Венчание плодами

Плоды Мичурина и кактусы Бербанка... Нет, не так плоды Montgomery и вычуры McDonagh, как вы волнуете безумные умы. Кстати, кстати! Вот вам отличный рецепт от невеселых мыслей о будущем индустрии и иной лапотной покемонии в запущенной стадии, господи.

**тема номера\
венчание плодами\
ECTS 2000**

Венчание плодами 23
Покемон-trip 24

Первая в истории игра, сделанная по лицензии Star Trek и получившая "Наш выбор". Купите ее, друзья.

стр. 69 ►



Крепкое и энергичное продолжение звездной РПГ от группы канадских практикующих фэнтези-терапевтов. Новая классика жанра и новый стандарт. Теперь — наравне с Fallout и Planescape: Torment!

стр. 76 ►



Thief, но с лицензией на убийство. Для умных и терпеливых. Квакеров просьба не.

стр. 45 ►



**golosa\
rodnaya rech'**

Профессия 14

**golosa\
vizhu tsel'!**

Жизнерадостный труп 17

**golosa\
marus'kin
rasskazy**

Мистерия 19

И один в поле воин, если это агент DNPC с верным файер-болом за пазухой.

стр. 80 ►



novosti

Синий контроль 8

ETHERLORDS

Только скорость 10

BALLISTICS

Игра идет по проводам 12

TEX ATOMIC'S BIG BOT BATTLES

Беззаботный аркадный авиасимулятор, не без оснований претендующий на лавры Strike Commander.

стр. 88 ►



Shareware-игры

3D Blocks 2000 • Big 8 Solitaire v5.0 • TimWin's Game Suite v6.3 • Deep Green Reversi v4.3.7 • Twin Trix v1.0 • Zigmond v2.0.1

Драйверы

Elsa Display Drivers for Windows9x/2000 • Matrox PowerDesk software for Windows 9x/2000/NT 4.0 • Spectra F11 Utilities for Windows 2000/NT 4.0

Патчи

Age of Empires II: Age of Kings v2.0a Patch • Shogun: Total War v1.11 Patch • Terminus v1.8 Patch • X-Tension v1.5 Patch

Музыка

Саундтрек Diablo II, часть первая • Избранные треки Фрэнка Клепаки к играм Red Alert 2, Blade Runner и Nox

Game.EXE #11'00

Game.EXE #11'00:

обложка для подписчиков



C&S Computer Publishing Limited

Издатель • Publisher

Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 11 (64), ноябрь 2000 г.**Issue 11** (64) November, 2000

В 1995–96 гг. журнал выходил

под названием "Магазин игрушек / Games Magazine"

Published as "Магазин игрушек / Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, д.8.

Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.

Факс: (095) 956-1938, 956-2385

2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow,

Russian Federation

Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.

Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385

E-mail: post@game-exe.ru

Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ • EDITORIAL BOARD**Главный редактор • Editor-in-Chief**

Игорь Исупов • Igor Isupov (garry@game-exe.ru)

Арт-директор • Art Director

Денис Гусаков • Denis Gusakov

(digusakov@computerra.ru)

Ответственный секретарь • Editorial Assistant

Николай Давыдов • Nikolay Davydov

(ndavydov@game-exe.ru)

Редактор отдела стратегий • Strategy Editor

Олег Хажинский • Oleg Khazhinsky

(oleg@game-exe.ru)

Редактор отдела Action-игр • Action Editor

Господин ПэЖэ • Mr. PG (pg@game-exe.ru)

Редактор отдела RPG • RPG Editor

Александр Вершинин • Alexander Vershinin

(versh@game-exe.ru)

Редактор отдела квестов и логических**игр • Adventure & Mind Games Editor**

Маша Ариманова • Masha Arimanova

(masha@game-exe.ru)

Редактор отдела игрового железа • Hardware Editor

Николай Радовский • Nikolay Radovsky

(nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты • Writers

Фраг Сибирский • Frag Sibirsky (frag@game-exe.ru),

Михаил Судakov • Mikhail Sudakov (michelle@game-exe.ru)

Рейтинги • Ratings

Василий Петров • Vasily Petrov

(vasya@game-exe.ru)

Веб-редактор • Web Editor

Андрей Ом • Andrei Ohm (ohm@aha.ru)

Рекламная служба • Advertising

Тел.: (095) 232-2261, 232-2263

Светлана Сазонова • Svetlana Sazonova

(svetana@computerra.ru)

Служба распространения и подписки • Sales,**Distribution & Subscription**

ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press

Тел.: (095) 232-2165 • Тел.: (095) 232-2165

(kpressa@computerra.ru)

Подписка в США • Subscription in the USA

Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973,

(212) 673-0776

Техническая поддержка • Technical Support

Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko

sysadmin@computerra.ru

Печать • Printer

Acta Print Oy, Finland

Тираж 35000 экз.

Circulation 35,000 copies.

Цена свободная

Учредитель • Founder

Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

strategy

rpg

simulators

action

questologica

pervy vzglyad

Элегантный киллер 45

HITMAN: CODENAME 47

Полный привод 48

4X4 EVOLUTION

Подвиг шоколадного зайца 50

GIFT

Волшебное слово 52

CALL TO POWER II

Пусть всегда будет солнце 54

RAGE RALLY

Поступью твердой 56

MESHWARRIOR 4: VENGEANCE

В особо крупных 58

KINGDOM UNDER FIRE

В стальных доспехах 60

GUNLOCK

Большая дрема 62

CLAY DREAMS/"ПЛАСТИЛИНОВЫЙ СОН"**posledny vzglyad**

Ohmworld 66

HOMEWORLD: CATAclysm

Живой Star Trek 69

STAR TREK: VOYAGER® — ELITE FORCE™

Четыре балла 72

с острова Альбион

IN COLD BLOOD

Исповедь великого грызуна 76

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

С файерболом за пазухой 80

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Последний 84

чекпойнт Америки

MIDTOWN MADNESS 2

Чудеса на виражах 88

CRIMSON SKIES

Срок годности 91

REACH FOR THE STARS

На свалке истории 95

SOLDIER

Дитя фрустрации 98

STEEL BEASTS

Разборки по-пацански 101

HIRED TEAM: TRIAL**polygon****как это делается**

Партитура Diablo II 104

Авторский подстрочник

С мечтотю об оркестре 108

главное окно

LIONHEAD STUDIOS:

записки на дисплее 111

игровое железо**личное дело**

Жизнь после 32 114

тестирование

Назад в гнезда 118

AMD Athlon 1000, AMD Duron 600,

AMD Athlon 700

Мамы,

разные — нужны? 122

Abit VT6X4, AOpen AX3S Pro, ASUS

CUSL2, ASUS CUBX, Matsonic MS7308D

IN THIS ISSUE**Cover Story****Crowned with Fruits!****ECTS 2000 and Beyond**

Terrorized by pokemons on every street corner of London, we managed to survive through the last Olympia-based ECTS and dig out the best PC games and game developers for you. Luckily for us, we saw **Red Alert 2** at EA European HQ before the show — experiencing the culture shock from Westwood's distorted vision of the Russians is like taking in a very strong anti-allergy medicine. At the show, two of Human Head's games captured our imagination: the cinematic effects of **Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock** and the mind-blowing cyberpunk Edda called **Rune**.

The first look at playable **Escape from Monkey Island** enables us to predict what will happen in the fifth installment of the legendary series. While Bungle's **Oni** was the biggest disappointment of the show, Shiny's **Sacrifice** truly deserved the star for the Best PC Game of the Show. Thank you, Mr. Dave "Sex Symbol of the Industry" Perry!

A trip to London's East End could not be complete without a visit to two places. The Millennium Dome was a thwarted pokemonizing experience, well compensated by our visit to the Bitmap Brothers who serve the best Rocket Fuel on the planet. Enjoy an in-depth interview with **Mike "Father" Montgomery**, **Jamie Barber** and **John Kershaw** about all the bells and whistles of the upcoming **22**.

Located in Northern London, the Embassy of Novistrana, Elixir Studios, continues its work on **Republic: The Revolution**. Get first-hand update on the project from **Demis Hassabis** and **Joe McDonagh**.

Needless to say, we were once again greatly impressed by several presentations of Lionhead's **Black & White** by **Peter Molyneux** himself. It isn't just a game, it's a revelation. And this year's **ECTS Award for Game of the Year Russia** as voted by readers of Game.EXE went to **Unreal Tournament**!

Breaking News
Nival waited until ECTS to announce its new project. Inspired by M.TG, a turn-based card strategy in the best traditions of HMM, **Etherlords** is matched with a powerful economic system, magical explorations, and a unique massive multiplayer.

Action

The demo of **Hitman: Codename 47**, by IO Interactive/Eidos Interactive, leaves no room for doubts. It is really a second generation of third-person shooters, a "Thief" with a license to kill. Patience and intelligence are a pre-condition.

Star Trek: Voyager — Elite Force, by Raven Software/Activision, is the first ever ST game to be crowned with **Our**

Choice! Wonder why? Because it is the first ST game that is fun to play.

Charged with a good portion of humor, **Sanity: Aiken's Artifact**, by Monolith/FOX Interactive, is a great success of the storyline and the engine. **Our Choice!**

It doesn't take a rocket scientist to fly **Crimson Skies**, by Zipper Interactive/Microsoft, and enjoy it to the last drop. **Our Choice!**

Strategy

Having lost the magic word Civilization in its name, **Call to Power II**, by Activision, still promises to be the most titanic clone of Civ in the history of computer games.

With its unusual mix of RTS/RPG and Tarantino-like head-spinning gameplay, **Kingdom Under Fire**, by Phantagram/Gathering of Developers, promises to be a potential twister of the year.

While the makers of **Homeworld: Cataclysm**, by Barking Dog Studios/Sierra Studios/Havas, deserve that their legs and tails be cut off for some of their innovations, the first half of the game's name still makes it worthy of **Our Choice!**

Simulators

Not only has the forth incarnation of the ever-popular combat robot sim in BattleTech universe, **Mechwarrior 4: Vengeance**, acquired a new publisher, Microsoft, but new fancier looks as well. Will simplification bring more fans? An uncompromising tank sim, **Steel Beasts**, by eSim Games/Shrapnel Games, is a true paradise for hard-core military sim fans and hell for all others wimps. Choose your allegiance!

RPG

Baldur's Gate II: Shadows of Amn, by BioWare/Interplay, is more than just a sequel. A new classic and a new standard of the genre. **Our Choice!**

Questologica

The ECTS demo of **Clay Dreams**, by Avalon Style Entertainment/1C, reveals unparalleled twists of Russian national mentality and weak knowledge of the genre, despite the so many tons of clay.

A "double agent", cynical like everything British, far from

being politically correct, **In Cold Blood**, by Revolution Software/Ubisoft, is the first solid PSX-based adventure game. Simplified, adjusted, gone through a facelift operation, but still a real one.

Polygon

Dreaming of a live orchestra, Blizzard's **Matt Uelmen** provides essential Liner Notes to his Diablo II score and tells us all about his vision of the art of computer games music. Black & White, Lionhead's satellites, and new mobile gimmicks at ECTS 2000, by **Steve Jackson**.

Hardware

Is there a life after 32? AMD and Intel start the **64-bit CPU architecture** competition.

This month we tested the latest CPUs that became available on the Russian market. AMD steals the show. **Our Choice!** goes to **AMD Athlon 1000** and **Best Buy** goes to **AMD Duron 600**.

Which motherboards are good for you this season? Our tests bring the following results: **Our Choice!** goes to **AOpen AX3S Pro** and **ASUS CUBX**.

Реклама в номере

"1C"	83
"Никита"	5
Радио "Максимум"	21
"Ф-Центр"	115
ATI	117
Creative Labs.	3 стр. обл.
Hitachi.	2 стр. обл.
Intercom	125
Profinance	13
Samsung	4 стр. обл.
Sovam Teleport	43
Zenon N.S.P.	127



Destination: ■ Etherlords (название для российского рынка будет объявлено в ближайшее время)

СИНИЙ КОНТРОЛЬ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Nival затевает свою игру

Жлассическая походовая стратегия в лучших традициях Heroes of Might & Magic, помноженная на коллекционную карточную игру Magic: The Gathering, плюс экономическая система, плюс магические исследования и уникальный многопользовательский режим (и все это в полном 3D), равняется... Etherlords!

Встречайте: Etherlords, новый проект российской команды Nival, анонсирован в самом начале сентября, на только что прошедшей в Лондоне ECTS 2000. И удивляйтесь: каким чудом ниваловцам в течение полутора с лишним лет (работы ведутся с апреля 1999 г.) удавалось скрывать от околоигровой общественности факт существования второго, "секретного", проекта — загадка почти неразрешимая.

Картинки, показанные журналистам, обнаруживают, казалось бы, законченную игру. Между тем выход Etherlords (название игры для российского рынка будет объявлено в ближайшее время) запланирован на осень следующего года, так что еще некоторое время нам придется жить только с этими самыми скриншотами, демонстрирую-



щими работу модернизированного трехмерного движка от "Проклятых земель", гадать, что означают эти волнующие "иконки" на панели интерфейса, и пытаться расшифровать эзопов язык пресс-релиза.

Законный вопрос: "Почему только сейчас?" — упирается в железобетонное и совершенно резонное ниваловское заявление следующего содержания: друзья, это большой, сложный и довольно необычный проект. Вместо того чтобы в течение трех лет публиковать по "скриншоту недели" игры, мифологизировавшейся до состояния анекдота, Nival предпочитает сначала удостовериться, что все, что придумано, будет работать. "Нам не хотелось объявлять о новом проекте, пока мы не получили результат, который нас полностью устраивает", — подтверждает официальную позицию компании ее директор Сергей Орловский.

Так что именно устраивает разработчиков?

Magic Итак, новая игра Nival — не что принципиально отличное от "Аллодов" и "Проклятых земель". Никакого реального времени, физических упреждений на свежем воздухе и долгих диалогов с бородатыми мужиками.

Основой Etherlords станет "магическая карточная игра", разумеется, походовая. Мгновенная ассоциация — Magic: The Gathering от

Игроки обрушивают друг на друга магические заклинания и вызывают на подмогу монстров, но поле боя покидать не торопятся. Битвы в Etherlords не имеют ничего общего с позиционными баталиями а-ля НММ. Те, кто хотя бы раз играл в Magic: The Gathering и видел Final Fantasy, сразу поймут, что к чему.

MicroProse. Неужели в Nival решили "творчески переосмыслить" давний шедевр и сделать что-то в подобном ключе? И да, и нет. Etherlords — куда глобальнее, нежели путешествие по сказочной стране с тележкой MtG-карт в руках и монотонные сражения с туповатым электронным соперником.

Само собой, вся команда разработчиков переболела MTG, а многие продолжают играть в "Мэджик" и сейчас. Пик карточных страстей в компании разгорелся как раз полтора-два года назад. Сергей Орловский, сам большой любитель "синего контроля", просто направил народное увлечение в нужное русло. Результатом стала собственная игровая карточная система в которой, конечно же, сохранился дух Magic: The Gathering. Разработчики не поленились внимательно изучить опыт и других коллекционных игр, вроде Battletech и даже (не надо!) Pokemon.

Новая карточная игра должна быть проще и обозримее, ведь написать настоящему толковому AI для Magic в

ETHERLORDS	
ЖАНР	Походовая стратегия
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	РАЗРАБОТЧИК Nival
	ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.nival.com
	ИЗДАТЕЛЬ "1С"
	ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.1c.ru
	ОСОБЕННОСТИ Истина где-то рядом. Возможно, в тексте.
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	СУТЬ Карточная стратегия, вдохновленная Magic: The Gathering, — самое простое и наиболее далекое от истины определение Etherlords.
	ДАТА ВЫХОДА Осень 2001 г.

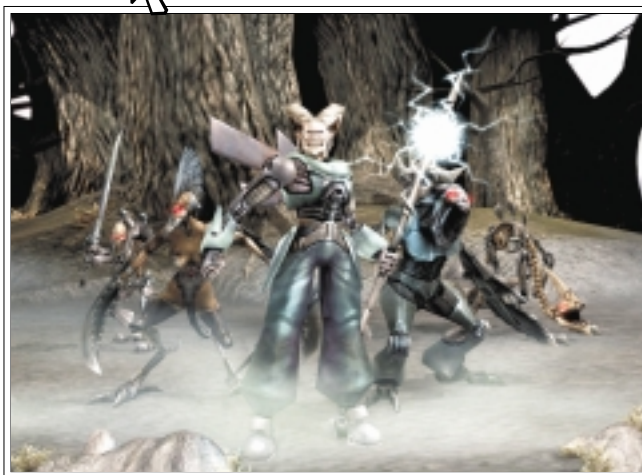


▲
**Меньше всего игра напоминает
неторопливую "карточную"
стратегию, но, поверьте, это
именно так.**

его нынешнем виде — задача совершенно невозможная. С другой стороны, проект не может и не должен выродиться в детсадовский Pokémon, иначе... совершенно верно, кому он будет нужен? Поклонникам серьезных стратегий, на которых в первую очередь рассчитан Etherlords, точно не. Сколь компромиссным было решение разработчиков и удалось ли его найти вообще — тайна сия великая есть. А потому, повязав свой старый пионерский галстук, торжественно обещаю: как только нам разрешат поиграть, мы вам все-все расскажем.

Вокруг Хорошая карточная игра на компьютере, да еще в полном 3D, это, конечно, здорово. Только, зная Nival, можно быть уверенным, что одними картами дело не закончится. Так и есть. Пристегните ремни, мы подкрадываемся к самому главному. Вокруг этих "карточных" дуэлей построена гигантская стратегическая игра с экономикой, строительством, дипломатией, наукой и героями.

Суть этой машины развлечений — развитие игровой "колоды". Я начал употреблять карточные термины в кавычках, потому что в Etherlords никаких карт вообще нет. Там есть ингредиенты, из которых создаются заклинания, используемые в битвах. Заклинаний более 300 штук: колдовство, проклятия, вызов магических существ и прочее, прочее, прочее. Среди множества оригинальных магических эф-



фектов обещаются некие "ритуалы", способные... изменить правила игры в целом (!). Своеобразный аналог "глобального enchant'a" из MTG.

Самое интересное, что если в компьютерной MTG карты появлялись прямо из воздуха без всякого логического объяснения, то ингредиенты Etherlords производятся... ну а где они еще должны производиться? — на фабриках. Да, да! Игрок добывает ресурсы и строит фабрики по изготовлению различных магических составляющих. Заклинания "одноразовые", а значит, если вы хотите одержать победу, надо не только хорошо играть в "карты", но и построить отлаженную экономическую систему по производству этих самых "карт".

Скажу больше, одними только фабриками дело не ограничивается. Заклинания надо сначала "изучить" в лабораториях. Дерево наук нелинейно (сложный способ сказать "ветвисто") и разнится для каждой расы, коих в игре,

если не ошибаюсь, четыре. Таким образом, встречаясь с конкурирующим героем в чистом поле, очень сложно предугадать состав его "колоды".

Герои? О, это отдельная песня. Вполне возможно, нам придется здорово повозиться со своими любимцами, чтобы заставить их таскать все эти волшебные ингредиенты. Как и в HMM, персонажи развиваются со временем (будет ли опыт и умения, пока не ясно), ползают по волшебной стране, открывают новые земли, бьются с врагами, а в свободное от подвигов время занимаются строительством магической экономики.

сложными, и ровно столь же динамичными, чтобы не надоесть при игре в Интернете. Последнее слово — ключевое. Etherlords будет в значительной степени ориентирована на многопользовательскую WWW-игру со своей системой рейтингов, соревнований и прочих обязательных онлайн-примочек. Например, среди топовых игроков будут разыгрываться коллекционные заклинания запредельной мощности, которые останутся с ними и за пределами отдельных сражений. А там, глядишь, магические компоненты для Etherlords будут продаваться в Интернет-магазинах по 10 рублей штука.

Думаю, говорить что-то о графическом исполнении игры не имеет смысла — вся красота перед вами, на картинках. Модернизированный движок "Проклятых земель" — это все, о чем только может мечтать походовая стратегическая игра. Как один из последних живых свидетелей, наблюдавших Etherlords воочию, добавлю: по достоверности анимации и качеству 3D-моделей игра, на мой взгляд, даже превосходит "Проклятые земли". Сложные пассы в стиле Final Fantasy и все эти феерические аудиовизуальные эффекты, сопровождающие каждое магическое заклинание, настолько красивы, что совершенно не дают сосредоточиться на собственно игре. Поклонников серьезных походовых стратегий, которые привыкли к совсем другому качеству, может ждать культурный шок.

Так что год на адаптацию — не так уж и много. Начните развивать в себе чувство прекрасного уже сегодня.

Интернет и графика К сожалению, вынужден расстроить тех, кому нравится плавный, непрерываемый сценариями и заданиями ход игры. В Etherlords процесс будет разделен на 20 с лишним миссий — достаточно больших, чтобы быть



Destination: ■ Ballistics

Только скорость

Михаил СУДАКОВ

Байки вырываются на свободу

Вопрос создания по-настоящему быстрых игр всегда стоит ребром. Когда осененный очередным просмотром Formula 1 или знаменитой сцены с "подами" из Star Wars: Episode 1 разработчик замышляет сотворить нечто сверхбыстрое, над его левым ухом неизменно появляется чертик, советующий в обязательном порядке ввести в игру какое-нибудь оружие: "И чтобы стреляло! Вот так: бумбахтарам".

Наивный девелопер соглашается, и вместо столь желанного упоения скоростью игрок упивается страхом получить в спину электрический разряд. Это по-своему хорошо, но отвлекает от главного. Поэтому известие об игре, где совершенно точно не будет этого самого "бумбахтарам", а скорость окажется такой, что только держись, согрело душу. В конце концов, сколько можно играть в SW:E1 Racer?

Между тем парни из GRIN приняли настолько верное решение, насколько это вообще возможно для неоперившихся (почти green) новичков: в Ballistics, этой "Формуле-1 будущего",



помимо ускорителей и двигателей внутреннего (и внешнего, должно быть) сгорания, нет ничего отвлекающего от процесса гонки. Кроме, пожалуй, магнитного поля.

Freedom

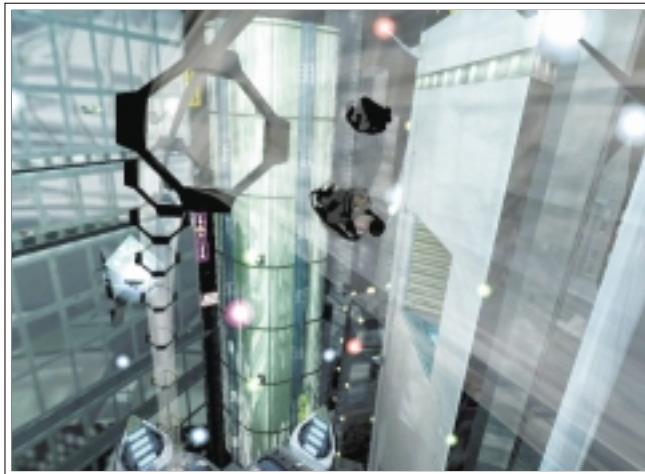
В Ballistics необычна и поучительна (в прямом смысле этих слов — всем удивляться и мотать на ус!) система управления hover-байками. Изначально каждый, с позволения сказать, мотоцикл "пристегнут" к магнитному полю, в достаточной мере обеспечивая себе безопасность и простоту маневра. Так легче легкого обогнать зарвавшегося друга, но остается лишь мечтать о полной, 360-градусной свободе перемещения в пространстве и настоящих скоростях.

▲ Вид от первого лица. Субъективно всегда самый быстрый.

Вот с "отключения" от такого родного и безопасного поля и начинается реальная жизнь. Байк приобретает возможность лететь, куда вздумается, разом отрешившись от ущербной приставки "hover", а стрелка на спидометре зашкаливает, грозя перегревом двигателя.

По словам создателей игры, максимальная скорость не ограничена практически ничем, кроме разума игрока... или его безумия. Идея в том, что, разогнавшись хорошенько, можно пойти как на обгон, так и на встречный.

▼ Город и Труба. Странное сочетание.



BALLISTICS	
ЖАНР	Футуристические гонки
РАЗРАБОТЧИК	GRIN
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.grin.se
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
ОСОБЕННОСТИ	От притягивающего к поверхности магнитного поля можно отключиться, выжать педаль газа и поддать ускорителем. Появившаяся полная свобода перемещения грозит гибелью, если не обуздать разогнавшийся сверх меры байк, но позволяет во всех подробностях рассмотреть окружающий вас великолепно детализированный мир будущего. А еще нужен ОЧЕНЬ мощный компьютер и два месяца терпения.
	Суть
	Гонки на hover-байках по туннелям и не только. Без стрельбы, зато со СКОРОСТЬЮ.
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	www.grin.se/ballistics
ДАТА ВЫХОДА	Декабрь 2000 г.

чу с Всевышним, ибо никаких гуманистических устройств вроде воскресителей в недалеком будущем, увы, так и не придумали. Зато стены там строят крепчайшие, на века.

More and more

И если несущемуся на всех парах к стене гонцику остается только посочувствовать, то на греющиеся движки управа имеется. Вырученные за победы в чемпионатах деньги можно потратить на более мощный "кулер", который позволит выжать из байка еще немного мощности без опасения взорваться. Впрочем, с такой

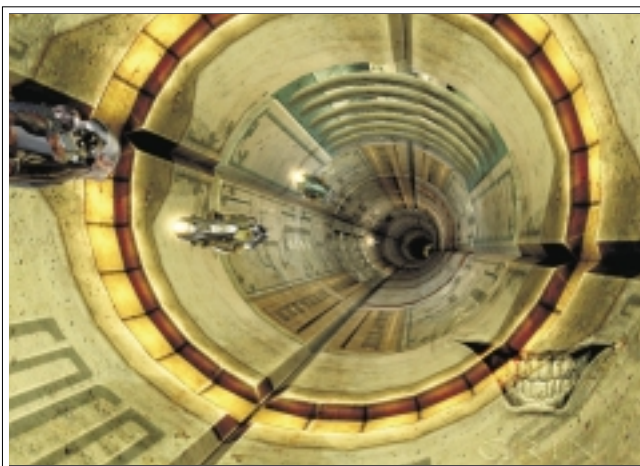
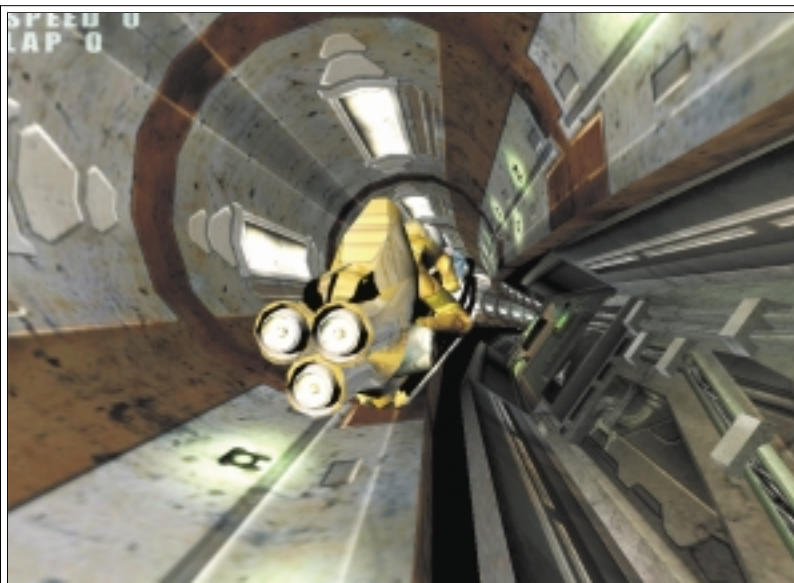
же легкостью покупаются новые движки и ускорители, образуя замкнутый круг. Мы его охлаждаем, а оно греется все сильнее и сильнее.

Самое интересное то, что апгрейду может подвергнуться как байк, так и его пилот: эти странные создания, лишь внешне похожие на людей, готовятся к роли гонциков Ballistics с раннего детства, пережив несколько генетических операций — к примеру, перестройку дыхательной системы. На сверхзвуковых скоростях лучше себя чувствуешь, если в легких вместо воздуха плещется специальный гель.



▲ Освещение непривычно яркое и... цветное.

▼ Байк потрясающе красив. Вопрос в том, какой это уровень детализации?



Мечты, мечты...

Первое "ого!" непроизвольно вырывается из груди при взгляде на скриншоты. Программисты GRIN, всего шесть месяцев отдавшие непосредственно игре, корпели над движком Diesel Engine больше года, причем корпели, судя по всему, не напрасно. Эти сверхчеткие текстуры, высокополигональные модели, поразительная глубина прорисовки, обаятельные хромированные поверхности и скупые, но чертовски уместные спецэффекты...

Идеально выстроенная киберпанк-атмосфера вызывает неудержимое желание играть и играть: на безумных скоростях, на стильных speed-байках, сквозь мрачные города и изгибающиеся по прихоти дизайнеров трубы... В GRIN утверждают, что Diesel Engine обладает потрясающей

гибкостью, позволяя в любой момент вставить в игру все, что пожелает душа, и выдавая на любой системе не меньше 70 (семидесяти!) fps — разумеется, не без копания в настройках.

Но сладкие грезы о 70-ти кадрах в секунду при максимальной детализации рушатся, не выдержав заявленных минимальных требований (GeForce/G400 и P2-400) и бьющего наповал факта, уже прове-

▲ Труба достаточно широка для разного рода маневров.

ренного опытом: GeForce 2 + Medium Detail = 20 fps. Грустно, но чудес не бывает. "Got the Gear? Get the game!" — скандируют разработчики. Им легко говорить...

И ждем

Не думаю, что в мультиплеере нас ждут откровения. Авторы кичатся новыми режимами, но на данном этапе выдавать желаемое за действительное — их неотъемлемое право. Хотя возможность сжечь противника огнем дюз своего байка выглядит весьма и весьма привлекательной, немного, правда, расходясь с принципом ненасилия в "скоростных играх", проповедуемым в самом начале этого текста.

Радует одно: игры такого рода еще существуют и делаются, быть может, и не асами игропроизводства, но людьми, несомненно, увлеченными. Тихо сидеть почти два года, шлифуя никому неизвестную игру, чтобы показаться на глаза почтенной публике за три месяца до релиза (уход "на золото" назначен на 25 ноября с.г.), — на это способен далеко не каждый.

И, знаете, слова о "практически неограниченной скорости" до сих пор как-то странно действуют на психику. Хочется сорваться с места, выбежать на улицу и... И понять, что в реальной жизни существуют определенные барьеры, выше которых не сунешься. Но есть игры, которые мы ждем. Похоже, Ballistics умудрилась пролезть в их ряд без очереди.

Destination: ■ Tex Atomic's Big Bot Battles

Монстры меча-реслинга

Так уж вышло, что среднестатистический ПК-игрок почти не знаком с понятием "бои меча-роботов": что можно понять, сыграв в Shogo и попробовав на зубок весьма посредственный порт Virtual On? А вот владельцы PSX и Dreamcast чувствуют себя в этом жанре как рыба в воде, успев пресытиться Armored Core, Virtual On 2 и отмечая в календариках даты появления новых шедевров на заданную тему.

Москвичи (а также заинтересованные жители нескольких других городов, имеющих приличные игровые центры) имеют прекрасную возможность открыть для себя автомат с двумя джойстиками, большим экраном и кучей зевак, оживленно комментирующих неуклюжие попытки освоиться с непривычным управлени-



Старость к раскраске всего, что попадет под руку, в национальные цвета еще никого до добра не доводила.

ем (заметим, что непривычное вовсе не означает "неудобное" — игровой автомат Virtual On оставляет у вас странное ощущение какой-то пустоты в левой руке, когда садишься за Mechwarrior и иже с ним).

Всем остальным (читай: гордым обладателям P3-800 и GeForce2 GTS) можно посоветовать лишь одно: обзавестись кредитной карточкой и ждать. В Monolith, колыбели трижды героя ассоциации лицензируемых движков LichTech 2.x,

куют "наш ответ японцам": Tex Atomix's Big Bot Battles.

В стране превосходящего солнца

Господа из Monolith и не пытаются скрывать свои ориентиры, вздыхая о долгих ночах, проведенных за VO (made by SEGA, которая, кстати, любима и почитаема за создание "игр-маячков"). Быстрый, динамичный action, разбавленный спецификой меча, рукопашным и

Изящные формы и необычное оружие. Что еще нужно для победы?



Игра идет по проводам

Михаил СУДАКОВ

TEX ATOMIC'S BIG BOT BATTLES

ЖАНР Бой роботов

РАЗРАБОТЧИК

Monolith

ИЗДАТЕЛЬ

Real Networks

ОСОБЕННОСТИ

В угоду совершенно мизерному размеру (а значит, и небольшому времени скачивания) игра по уши напичкана технологиями компрессии и streaming media. Некоторая однообразность арен и бэкграундов сполна компенсируется фирменной LichTech'овской ярмарочной раскраской и обилием спецэффектов. Девять роботов, десять видов оружия, четыре многопользовательских режима, полное отсутствие экзотики, shield'ы, jetpack'и и прочее — все то, за что японцы любят аниме и залы игровых автоматов.

СЮЖЕТ

Гладиаторские бои японских меч-роботов с комментариями Николая Фо... простите, Текса Атомикса, подлистую спизанные с аркадного Virtual On. Распространение — исключительно через Интернет.

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2000 г.

www.real.com

www.iftb.com

www.iftb.com

www.iftb.com



▲ Кое-кто решил поиграть в снайпера.

дистанционным боем один на один: вот из чего растут железные ноги TABBB. Впрочем, как раз недостаток скорости в VO и спровоцировал создание новой игры.

По словам сотрудников Monolith, их игровой процесс будет несколько быстрее, а основные принципы останутся неизменными — классическими консьольно-аркадными. Суть подобного рода развлечений — в противоборстве двух (именно двух, не более, хотя от американцев можно ждать чего угодно) многотонных роботов, носящихся, что твои игрушки-трансформеры, по загроможденной всяким технологическим хламом арене.

И это весело, друзья. Японцы, любители пофантазировать, закрывают глаза на тот очевидный факт, что большим ребятам не нужны мечи, поэтому начинающаяся партизанская война с использованием дальнобойного оружия всякий раз очень быстро и как-то незаметно перерастает в задорную рукопашную, одобренную десятиметровыми прыжками в высоту, стрейфами и криками: “Зар-р-режу!”. Это к вопросу о различиях восточной и западной культур.

Равнение на движок

На движок Если опираться на голые факты, то TABBB не предлагает игроку ничего особенного, кроме разве что выбора из пятидесяти боевых раскрасок

для своего теснѣ-воплощения. И это при том, что самих роботов в игре будет порядка 9–10 штук (три разновидности плюс четыре весовых категории). Десять видов оружия и пяток стандартных примочек вроде щитов и ускорителей — это еще не повод гордиться своим детищем, ведь оно хоть трижды "интуитивным" в управлении и легким в освоении".

Но монолитовцы проявили себя, как и следовало ожидать, в области графики. Утилизированный для нужд VO-клона движок LithTech 2.5 обладает как раз тем перечнем возможностей, что заставляет обывателя задуматься о пополнении своего технического словарного запаса и перекройки семейного бюджета в пользу новых запчастей для компьютера. Тем более что он (движок) уже успел показать свою, скажем так, нетерлопливость.

Скриншоты, однако, выглядят если не “на ура”, то, как минимум, на молчаливое “одобрямс”: симпатичные модели, принципиально бросающиеся в глаза цветное освещение, красочные спецэффекты, зеркальные поверхности и, на первый взгляд, правильные тени. Огорчает лишь неприменный космическо-техногенный ландшафт, довольно блекло выглядящий на фоне

любого произвольно взятого демонстрационного скриншота LichTech 2.x. Но как раз этот феномен объясняется очень легко.

Игра идет по проводам

Вы не увидите Tex Atomic's Big Bot Battles на прилавках магазинов. Продавец не положит коробку в бумажный пакетик и не достанет из-под прилавка запылившийся от долгого пребывания на улице диск. Игра распространяется по ОЛЬКО по Интернету. Взяли соглашение с Real (зна вам по RealPlayer) на TABBB через WWW и над тем, чтобы сделать и игры как можно более заметным.

Кто бы мог подумать... Как только более-менее приличные игры (а мы искренне надеемся, что TABBB окажется именно такой) осознали перспективность своих продаж онлайн, игроделы, в конец разбалованные запредельными объемами памяти и жестких дисков среднестатистического игрока, вспомнили о волшебном слове "оптимизация". Полная версия игры будет занимать, по утверждениям разработчиков, не более 20 Мбайт (демо-версия — меньше пяти), что неприлично мало даже для таких поп-шедевров, как BeachHead 2000 или Deer Hunter 8 <тут уместен знак бесконечности>.

В дело идут все применимые в данном случае алгоритмы компрессии (движок, к слову, поддерживает S3TC), отчетливо прослеживается курс на Real-технологии (0-0-0 нет!). Люди наконец-то взялись за ум, стиснули зубы и позабыли о сладких гигабайтных инсталляциях и системных требованиях с неизменной строчкой "рекомендуется 128-256 Мбайт ОЗУ". Это рай, коллеги! Восемьдесят лет нирвана в конце 20 века! Long live Internet!

И еще дольше

Впрочем, сетевые технологии используются в TABBB не только на этапе покупки. Разумеется, не забыт мультиплеер, который будет насчитывать как минимум четыре режима (Deathmatch, Atomic BattleBall, Tex Atomic's Space Race и Galactic Domination), а также: последующая докачка всевозможных expansion pack'ов, новых "шкур" для роботов, дополнительных арен и всего того, что можно присобачить к свежкупленной (\$20) игре.

Внимательные читатели, пробежав глазами вышеописанное, обнаружат, что нераскрытыми остались лишь два вопроса (с самой игрой все ясно как божий день): будет ли в игре кампания и кто такой Тех Atomic? Кампания будет, и даже не одна, а Текс — это тот самый комментатор, обожающий пояснять очевидные вещи вроде: «Он взрезал ему прямо по реактору! Боже, какая боль!!! Но посмотрите, что это?.. Джек—Потрошитель пытается оторвать противнику клешню! Давай, Джели, засади ему по самые фотозлементы!!!» Вы поняли, о ком идет речь. Не так ли?



FOREX через Internet
Дилинговый центр на Садовом
Открытие торговых счетов
On-Line через Internet
(для иногородних)
только у нас!
Бесплатно!!! Новости,
котировки, тех. анализ
Круглосуточно. Без комиссий
Кредитное плечо 1:100
Земляной вал, 50, т: 916-6330
www.pro-fin.com
profinance
service

Олег
ХАЖИНСКИЙ



Фото М. Хажинского

ПРОФЕССИЯ

Новые сталкеры принимают VISA

Коронная фраза, которой я несколько лет веселил окружающих, звучала так: "Извините, у меня куча работы, еще играть и играть". В бытовом сознании моих друзей глагол "играть" занимал прочное положение рядом со словосочетанием "пить пиво". Мысль о том, что за "игру в игры" можно получать деньги, вызвала у них зависть самых разнообразных оттенков. Но людей, которые ставят между словами "игра" и "работа" знак равенства, с каждым годом становится все больше.

В самом деле, как заработать, играя в компьютерные игры? Еще несколько лет назад существовало всего три способа: вы могли создавать игры, продавать игры или описывать игры. Несмотря на кажущуюся легкость этих замечательных рецептов никогда не расставаться с детством, все они в действительности имеют к собственно процессу весьма далекое отношение и, кроме того, требуют от работника массу совершенно ненужных знаний, умений или способностей. В какой бы из трех областей вы ни пытались подвигаться, вам все равно приходится быть кем-то еще, кроме игрока. Даже бета-тестеры, святые люди, рано или поздно становятся руководителями отделов тестирования, или, хуже того, разработчиками, или еще кем-то — короче, перестают играть в игры и начинают работать.

Еще один, совсем не простой способ — уйти в большой спорт. Любая игра, вокруг которой крутится много народу, рано или поздно превращается в спорт. Со всеми вытекающими — деньгами, ассоциациями, победителями, побежденными, председателями жюри и девушками в купальниках. Quake и Unreal, StarCraft и Magic: The Gathering — стань лучшим, начни побеждать на турнирах и, возможно, тебе улыбнется удача. Ты выиграешь коврик для мыши. Увы, век профессиональных игроков недолог, а их финансовое положение нестабильно. Рано или поздно талантливые одиночки уходят — становятся девелоперами,

сотрудниками игровых издательств, журналистами. Или просто прекращают играть, отправляясь на встречу со "взрослой" жизнью...

Это занудное вступление я сделал не для того, чтобы заставить вас задуматься о беспросветном будущем. Вовсе нет. Все знаки указывают на то, что в самом ближайшем времени ситуация изменится. Рабочие места появятся... прямо в играх. Скажу вам больше, они уже появились! Но об этом чуть позже.

Герои на продажу

Весной этого года вокруг самой массовой онлайн-игры Everquest разразился интереснейший скандал. Ее владельцы "вдруг" обнаружили, что на аукционе eBay (www.ebay.com) вовсю идет распродажа магических предметов, одежды, оружия и даже... людей. То есть высокоуровневых персонажей, готовых

к употреблению, обвешанных с ног до головы ценными магическими штотками и оружием, небитые, некрашенные, одни руки, летняя эксплуатация, торг. Торговаться можно было только "вверх", потому как аукцион. Цены самые разнообразные — одежда и обувь от 20 до 500 долларов, герои от 300 до 1500. Объем сделок в мировых масштабах невелик — в районе пятидесяти тысяч долларов в месяц, но продолжал расти.

Если в реальном мире за деньги можно купить себе только титул, то мире виртуальном — все остальное. Новое лицо, навыки и умения, магическую силу, власть, уважение. Конечно, это нечестно. Большинство игроков яростно выступают против, и Sony с Verant после некоторой

УЛЫБНЕТСЯ УДАЧА.
ТЫ ВЫИГРАЕШЬ
КОВРИК ДЛЯ МЫШИ.
ВОЗМОЖНО, ТЕБЕ
НА ТУРНИРАХ И,
НАЧАНИ ПОБЕЖДАТЬ,
... СТАНЬ ЛУЧШИМ,

паузы сформулировали официальную позицию: “Некоторые игроки снабжают своих героев такими чересчур магическими средствами, как кредитки Mastercard и VISA. Мы будем изгонять их”.

Руководство Sony обратилось в eBay с просьбой запретить торговлю виртуальными магическими предметами и личностями. На каком основании? Найти причину, запрещающую одному человеку продать другому несуществующий магический молоток за тысячу долларов, если сделка совершается сторонами по доброй воле, а купивший к тому же прыгает до потолка от счастья, — очень трудно. По правилам eBay, с аукциона удаляются лоты, которые можно охарактеризовать как “нелегально продаваемая интеллектуальная собственность”. Адвокаты Sony полагают, что магические предметы и виртуальные личности считаются интеллектуальной собственностью ее разработчиков, и боссы eBay были готовы с этим согласиться.

Прошло полгода — и, разумеется, ничего не изменилось. eBay, а также другие онлайн-аукционы, продолжают торговлю виртуальными товарами, причем объем торгов все увеличивается. Давайте прямо сейчас заглянем на www.ebay.com. Пропустив разделы Ultima Online и Asheron's Call, лезем непосредственно в Everquest, на закрытые торги, то есть те, сделки по которым уже состоялись.

Смотрите, Cloak of Flames, “лучшее оружие для ближнего боя, которое можно купить за деньги”. Владелец просил всего 450 баксов, ушло за 815. А вот некромант 54 уровня. Читаем описание: “int 200, все, что не прибавляет int, прибавляет ману, коей персонаж букваль-

но сочится. Работает соло практически везде, отлично действует в составе групп”. Продано! За \$1225.

Профессиональных продавцов побавляются — вполне вероятно, могут কিনуть. Поэтому зачастую дающие объявления пытаются объяснить причины своего бесчеловечного поступка. “Проведя месяцы за Everquest, я решил заняться другими делами. Продам друида 50 уровня, бонус — многообещающий воин 6 уровня”. Купили за \$960.

“Продается паладин 52 уровня (зовут Гошей). Внимание! Персонаж продается не из-за плохой репутации или чего-нибудь в этом роде, просто мой интерес к EQ стал угасать. Герой весьма уважаем среди граждан Norrath. Комплектация...”. Уважаемого Гошу купили за 1036 долларов 99 центов.

Конечно, в условиях тотального заокееанского благополучия эти цифры звучат не так дико, как здесь. Хотя, уверяю вас, американцы никогда не бросают денег на ветер — только посмотрите, какие помойки они покупают вместо достойных велосипедов. И если человек отдает за Cloak of Flames (суть мираж, фэйк, запись в базе данных, которая завтра может исчезнуть)... то, может быть, этот предмет **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** стоит своих денег? Грань между реальным и виртуальным в онлайн-играх особенно тонка, и, кажется, она вот-вот исчезнет совсем. Эта тема интересует меня давно, поэтому я решил копнуть немного глубже. Вещи обнаружились совершенно удивительные...

Новые сталкеры

Дэн Скорски и его команда профессионально занимаются выращиванием персонажей (они называют это farming) более полугода. Раньше они делали то же самое, но ради спортивного интереса. Борьба кланов, и все такое. Потом играть надоело, а Everquest все продолжал набирать популярность. Тысячи “чайников” с разинутыми от удивления ртами появляются на сервере каждую неделю. Многие из них — вполне состоятельные, занятые люди, которые хотят отдохнуть, но не привыкли чувствовать себя лузе-

рами. У них нет времени на утомительное “прокачивание” персонажа, они хотят получить все тридцать-три-удовольствия прямо сейчас и готовы платить за это деньги. “Я не думаю, что мы занимаемся торговлей людьми, — отвечает мне

Дэн после некоторого раздумья. — Представь, что мы продаем скафандры для выживания в агрессивных средах. Мир Everquest — это красивое, но опасное место, и если вы хотите жить в нем, а не выживать, лучше довериться профессионалам и купить готового героя”.

Дэн и его команда — студенты колледжа, у которых сегодня едва ли осталось время на учебу. “Мы перешли на вахтовый метод работы, герои выращиваются почти 20 часов в сутки. Обычно я провожу в Everquest более 10 часов в день с перерывами на еду, сон, учебу и прочие радости жизни. Механизм отлажен до мелочей, но это не значит, что он автоматизирован. Это по-прежнему очень творческая, увлекательная работа, в которой бывают свои взлеты и па-

дения. Несмотря на то что я знаю Everquest как свои пять пальцев, мне все еще интересно играть. И, признаться, со многими персонажами я расстаюсь с сожалением. Иногда мне кажется, что вместе с этими друидами и некромантами я продаю... часть самого себя”. На вопрос, сколько он зарабатывает продажей частей “самого себя”, Дэн не дал четкого ответа: “На жизнь хватает”.

В последнее время в бизнесе появилось множество чрезмерно самоуверенных дилетантов, мешающих работать и портящих репутацию честным продавцам. Бывали случаи, когда одного и того же персонажа продавали нескольким покупателям. Несостоявшиеся воины и маги жалуются в Verant, требуя вернуть им деньги. Деньги владельцы игры, разумеется, не возвращают, а вот образцово-показательные репрессии на “фермеров” устраивают.

Виртуальный туризм

В качестве новых путей экономического выживания постоянные жители Everquest придумывают весьма оригинальные способы зарабатывания денег. Я разговариваю с Робертом Дилтсом, в прошлом профессиональным “фермером”, а ныне — проводником, или личным тренером, кому как удобнее.

“Покупая готового высокоуровневого персонажа, люди пропускают много интересных зон, — уверен Роберт. — Львиная доля приключений остается за бортом, и многие это понимают. Игрокам интересно самостоятельно, шаг за шагом, вырастить собственного персонажа, путешествовать, сражаться с монстрами, открывать для себя новые территории, заводить собственных друзей и врагов, а не “пользоваться” чужими. Если у вас

“Некоторые игроки снабжают своих героев такими чересчур магическими средствами, как кредитки Mastercard и VISA. Мы будем изгонять их”.

есть товарищи, которые готовы возить с вами день и ночь, вместо того чтобы зарабатывать опыт в высокоуровневых зонах, — очень хорошо. Но, как правило, “нюби” предоставлены сами себе и допускают море глупейших ошибок. Моя цель — помочь им”.

За свою “помощь” Роберт берет долларами США по предоплате. Стоимость его услуг колеблется от 5 до 50 зеленых рублей в час, групповые занятия дешевле. “Однако!” — воскликните вы. Да, это дорого. Клиенты не то чтобы валят валом, но работы у Дилтса хватает. Очень часто его нанимают в качестве проводника в опасных зонах. Это продолжительные и сложные экспедиции, которые Роберт просчитывает особенно тщательно. Он никогда не берется за дело, если не уверен в подготовке кого-то из членов группы, — ведь в случае провала пострадает его репутация, а это единственное, чем он дорожит.

“Я — что-то вроде агентства экстремального туризма, только мои маршруты проходят в виртуальных мирах. Я показываю людям места, которые они не нашли бы никогда в жизни. Я помогаю им добыть оружие и шмотки, которые не купишь в магазинах. И, самое главное, я делюсь с ними собственным опытом, своим знанием игры. Я угробил чертову уйму времени на Everquest, я нахожусь в игре больше, чем в реальной жизни. Так почему бы мне не перенести в Everquest свой офис? По крайней мере сэкономлю на транспорте!”

Получается, компьютерная игра создает новые рабочие места прямо в самой себе! Everquest сегодня — самый густозаселенный онлайн-мир, одновременно на его серверах находятся более 40000 человек, а количество заре-

гистрированных пользователей перевалило за 300000. Недавно Sony подтвердила свое желание и далее развивать Everquest, приобретя Verant и объявив о выходе в декабре 2000 г. аддона Scars of Velious. По неофициальной информации, кое-кто из бета-тестеров Scars of Velious получит работу прямо в игре...

Люди корпорации

Эти люди не афишируют свою деятельность, это одно из условий контракта.

После того как очередной континент проходит тестирование и подключается к основному миру, часть бета-тестеров остается внутри, но уже в качестве постоянных

СОЦИАЛЬНЫЕ РАБОТНИКИ, ПСИХОЛОГИ, ВОСПИТАТЕЛИ, РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТЫ И КОММИВОВАЖЕРЫ, ПРЕДВАДИТЕЛИ РЕЛИГИОЗНЫХ СЕКТ, ПОЛИТИКИ, ДИЗАЙНЕРЫ, ПИАРЩИКИ, СЕКСУАЛЬНЫЕ МАНЬЯКИ...

сотрудников. Некоторые из них продолжают тестировать зоны — теперь уже вместе с толпами игроков. Осторожно и тонко они подталкивают новичков в нужном направлении, подсказывают игрокам тактику прохождения сложных зон и собирают отзывы. Их отчеты ежедневно ложатся на стол руководителя отдела эксплуатации Everquest.

Чем заняты остальные? Бывший бета-тестер, а ныне сотрудник Sony, который просил называть его Бобби Браун, более двух месяцев работал... монстром. К сожалению, он не назвал имя этого монстра — оно достаточно известно... может быть скандал. На заре Everquest разработчики частенько отключали программу управления высокоуровневыми мобами и играли за них самостоятельно — просто шутки ради. Потом оказалось, что это единственный способ сохранить баланс и поддержать

интерес к игре бывалых игроков. На определенном уровне подготовки команды компьютерная программа не в состоянии обеспечить достаточную сложность. Опытные игроки находят лазейки в AI, после чего начинают эксплуатировать ее в своих интересах. Только человек с его непредсказуемым поведением может составить конкуренцию другому человеку.

Бобби уверен, что более 15 самых опасных существ в Everquest на 80% управляются людьми. Sony предлагает эту

работу топовым игрокам, вытаскивая их из полуподпольного “фермерства” и “туризма”.

“Инвестиции в Everquest продолжают

расти, и если ради этого придется заменить всех зайчиков и белочек людьми, это будет сделано, — считает Бобби. — Бармены, продавцы в магазинах и прочие ключевые персона-

жи, с которыми игроки общаются по сто раз на дню, будут заменены людьми в первую очередь. Онлайн-овая РПГ — это общение. Никакая программа, будь она хоть трижды умной, не заменит вам настоящего собеседника. Люди приходят в игру и платят деньги за то, чтобы почувствовать себя в сказочном мире. Это большой бизнес. Просто невежливо подсовывать им роботов. Представьте, вы приходите в театр, а там вместо живых актеров — манекены”.

Честно говоря, у меня нет причин сомневаться в словах этого человека. Он может преувеличивать, но тенденция совершенно очевидна. Социальные работники, психологи, воспитатели, рекламные агенты и коммивояжеры, предводители религиозных сект, политики, дизайнеры, пиарщики, сексуальные маньяки — все эти и многие другие специалисты рано или поздно найдут себе место в какой-нибудь онлайн-овей игре. Но сначала там окажутся люди, которые будут обеспечивать жизнедеятельность остальных, обслуживающий персонал, если хотите.

И если однажды на вопрос: “Как устроился?” ваш приятель ответит: “Во второй “Ультиме” гоблином”, не торопитесь сдавать его в крепкие руки санитаров. Лучше позавидуйте. В наше время получить работу в западной компании — большая удача.

P.S. Оставайтесь с нами! В следующий раз я расскажу вам, через какую онлайн-овую игру “Медиа-Мост” вывез из страны свои сказочные активы.



Everquest. Возможно, этим драконом управляет человек.

Господин
ПЭЖЭ



Фото М.Новикова

ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ ТРУП

ПК еще не умер, он просто так пахнет...

Читатели, читатели вы мои родимые (воскликнул я, прочитав те два письма, что опубликованы сегодня под своей законной рубрикой "Dorogaya redaktsia...", а также десятки других е-посланий)! Я всегда знал, что народ вы очень непосредственный и доверчивый. Качества эти сами по себе очень неплохи, именно они и заставляют меня писать и писать для вас, но, в самом деле, всему должен быть предел! Стоило мне честно описать ситуацию с приставками и ПК (см. .EXE #8, стр.46), как поток ваших писем, бурля и пенясь, заполнил мой почтовый ящик "с верхом"...

Помолясь и почесав в давно уже седом затылке, я понял, что слова "через несколько лет" для вас, молодых и шустрых, значат явно что-то совсем другое, чем для меня, и без дополнительных разъяснений беседа будет неоконченной.

Роль Кассандры никогда не была легкой, то камнями норовят забить, то на костер... Но пророков это не останавливает — они говорят свою правду и со спокойной совестью отправляются на тот свет, веря, что повлияли на что-то. Не надо бить меня камнями, особенно если вы и сами считаете, что я никого не обманываю.

Powerplay и прочие

Начну с грустного. Итак, Cisco. Cisco, конечно, гигант, но, по большому счету, ПК-игроки ему интересны примерно так же, как инфузории-туфельки. Мало нас, страшно далеки мы от народа. Да, индустрия игр в целом благополучно обогнала кино (если я

правильно помню, то где-то вблизи маячит заветный рубеж в 10 миллиардов долларов в год), но отнюдь не только родные ПК

сделали это, а и приставки тоже. Поэтому все попытки Valve раскатать гигантов на серьезную поддержку ПК-технологий особых оснований под собой иметь не могут. Да, при случае окажут помощь, пресс-релиз

выпустят, но надеяться на что-то серьезное — смешно. На ПК основные деньги делают за счет работающих, а не играющих людей.

А вот SEGANet уже запускается, бета-тестеры в восторге от удобств и плавности игры (попробовали бы они быть не в восторге — кто бы их мнения тогда опубликовал!), вот-вот появятся первые настоящие игроки. А все почему? Потому что на этом можно делать большие деньги, для того все и создавалось. И их сделают. И игрокам от этого станет легче. В этой области лично я не вижу никаких шансов хотя бы догнать приставки. Комитеты не способны конкурировать с теми, кто реально зарабатывает деньги.

Дребеденьги

Напомню: уже сейчас доходы от "типичной" приставочной игры в несколько раз больше, чем от "типичной" компьютерной, и тенденция — к увеличению разрыва. Родается второй Голливуд, и рождается он, похоже, на консолях. Вы справедливо отмеча-

**РОЖДАЕТСЯ ВТОРОЙ
ГОЛЛИВУД, И
РОЖДАЕТСЯ ОН,
ПОХОЖЕ, НА
КОНСОЛИ. ВЫ
СПРАВЕДИЛИВО
ОТМЕЧАЕТЕ, ЧТО ЭТО
САМО ПО СЕБЕ НЕ
ФАТАЛЬНО: ПОСЛЕ
УХОДА ГРАНДОВ В
ПОГОНЕ ЗА ДЛИННЫМ
ДОЛЛАРОМ КТО-ТО
ДОЛЖЕН ЗАНЯТЬ ИХ
МЕСТО, И ЗДЕСЬ ЕСТЬ
ШАНСЫ ДЛЯ РОССИЯН.**

ете, что это само по себе не фатально: после ухода грандов в погоне за длинным долларом кто-то должен занять

их место, и здесь есть шансы для россиян. Да. Все так.

Только вот давайте посмотрим на опыт других "жанров культуры". Книги, фильмы, музыка — везде существует "массовая" продукция, сде-

ланная очень дорого и качественно, о большинстве представителей которой знают миллиарды, и где-то далеко, на отшибе, существует талантливый “альтернативный мир”, на произведения которого всем попросту плевать. Авторы таких шедевров — фанаты в хорошем смысле этого слова, они не получают за свою работу денег и, увы, неизбежно тонут в мутном потоке точно таких же бесплатных, но бездарных работ.

Причем наиболее правильное сравнение — именно с кино (где зрелищные возможности очень сильно зависят от вложенных денег, как и в играх). Вы видели, скажем, *Trainspotting*? Хорошо еще, если вы о нем слышали, — а ведь это пример талантливой *низкобюджетной* картины, чудом выбившейся “почти в люди”. Еще примеры? Тяжело? Все верно, таких фильмов единицы, и назвать их могут только истые киноманы.

Нишевые рынки, хотя и выглядят сначала привлекательно для новичков и небогатых участников, имеют нездоровую тенденцию быстро исчезать с горизонта, их затопляют дешевые подделки, сделанные в “третьем мире”. Россияне, с их тягой к эпическим масштабам, не способны быстро и дешево клепать нечто среднего и низкого качества, а конкурировать с большими студиями и многомиллионными бюджетами нам, увы, не дано ни в кино, мы попросту слишком сильно отстаем, на долгие годы. Как вы думаете, почему наше кино (за редкими исключениями!) неизвестно в мире и не конкурирует со “Звездными войнами”? И изменится ли что-нибудь в будущем?

Судьба-злодейка

Поймите меня правильно: у меня нет “Дримкаста”. У меня нет и не будет в ближайшие годы (тот самый переходный период, о котором я и говорил) вообще никакой приставки, ведь все серьезные игры, пусть позже и хуже, но будут портиться на ПК. Но я смутно подозреваю, что наступит такой момент, когда появится первая игра, ради ранней встречи с которой мне не будет жалко выложить те самые три сотни долларов. И чем дальше — тем больше будет таких соблазнов. Наши “враги” никогда не дождутся момента, когда можно будет окончательно сказать: “ПК умерли”. Но и у нас никогда не будет повода гордо произнести: “ПК выжили”.

Рынок ПК-игр будет плавно сокращаться, на место дорогих и зрелищных придут деше-

вые и сердитые экспонаты, интересного будет все меньше и меньше, и постепенно ситуация станет похожей

на то, что происходило с “Амигой” (или, если угодно, с OS/2). Кажется, еще и установленная база велика, и какие-то фанаты пишут новые версии довольно любопытного ПО, и даже крупные фирмы иногда что-нибудь заявят в оптимистичном духе (“мы верим, что эту платформу ждет новый расцвет, мы планируем когда-нибудь выпустить пробную версию нашего шедевра и для этой среды”). Но! Но реальный прогресс остановился, для него обязательно нужна некая критическая масса. И не надо, пожалуйста, писать мне письма на тему “OS/2 еще жива” —

я это и сам знаю, но тем обиднее, что она выглядит, как Ленин в мавзолее...

Ответы на вопросы

А в конце очень хочется прокомментировать некоторые правильные доводы из ваших писем. Увы, ни один из них картины не меняет, несмотря на точность наблюдений. Слова “можно апгрейдить ПК пореже” не относятся к нормальному пользователю. Казуалы отдельное “железо” не меняют, ибо боятся открывать компьютер. Просто раз в пару лет покупается новый ПК, что полностью соответствует консольной практике, только раз в пять дороже.

“Можно взять игру для ПК и поиграть” — вообще не довод. И для приставки игры можно брать не хуже, но

дело не в этом. Свершилась тихая революция, ПО не только продается, но и арендуется (в том числе игры, где плата за доступ к серверу берется поме-

сячно), так что никаких “взять поиграть” вскоре почти не останется. Да, само собой, “вскоре” — это в моих, дедовских, масштабах, все произойдет не завтра и даже не через год. На недавних выставках все крупные разработчики твердили нам следующее: “Зачем нервничать по пустякам? До “гибели” ПК еще долгие годы, все может измениться, и пока мы работаем почти так же, просто у приставочных версий повысился приоритет”. В конце концов, никто ни у кого любимый “писюк” не

отбирает, да и старые игры только дешевеют, играй себе на здоровье...

“Игры, где нужно думать, не смогут прижиться на консолях”. А почему, собственно? Планы выпуска игр всех жанров (стратегии, РПГ и т.п.) для приставок не являются секретом, клавиатуры-мыши уже разработаны и потихоньку продаются. Тонкость здесь в том, что происходит некая конвергенция: приставки потихоньку перенимают у ПК его особенности, заодно перетягивая к себе пользователей.

“Может, из приставок получится что-нибудь хорошее?” — вопрошает один из читателей. И он прав, из них действительно может получиться что угодно. Те же карманные устройства с Windows CE похожи на обычный ПК настолько, что иногда берет оторопь. То же самое, видимо, потихоньку произойдет и с приставками. Сначала появятся устройства ввода-вывода, потом — пакеты типа MS Office, и процесс пойдет... Приставка постепенно станет неотличима от нынешнего ПК (впрочем, далеко не факт, что это хорошо, но это другая история).

И последнее. Читаю: “Раз статья вышла, значит, таково мнение всего журнала”. Это не так. Иной раз наши мнения могут быть диаметрально противоположны, и в этом случае наблюдается очень похожая картина. Другой вопрос, что среди нас достаточно таких, кто видит явные признаки сближения приставок и ПК и задумывается о перспективах этого процесса. Молчать? Прятать голову в песок? А правильно ли это? Наша задача, даже более важная, чем рассказы о новых играх, — держать вас в курсе происходящего, давать как можно больше правдивой информации и надеяться, что вы примете правильные решения. Мы в вас верим. Давайте вместе готовиться к новым условиям жизни.

Маша
АРИМАНОВА



Фото М.Новикова

МИСТЕРИЯ

Становление дома Миллеров

Если бы Myst'a не было, его следовало бы выдумать. Каждый жанр нуждается в коммерческой легенде, игре, бьющей кассовые рекорды и перескакивающей барьеры времени с непринужденностью белого бизона. И вовсе не обязательно, чтобы она при этом еще и обладала какими-либо достоинствами, — все равно это имя огненными буквами будет являться разработчикам в их самых глубоких снах...

Где бы вы ни ставили ударение в этом слове, хоть на втором слоге, хоть на третьем, мистерия (конечно же, от “Мист”) как стихийное явление существует всем назло без малого десятилетие. Заведя речь о Myst (или даже Riven), бесполезно говорить о самих играх. Пусть Riven'изация (или даже Myst'еризация) не была всеобщей, пусть процентов двадцать из общей массы мистериков в глаза не видели либо первую, либо вторую часть (не считая тех, самых преданных, что не видели ни второй, ни первой) — признаться, что ты не играл в Myst, не так-то просто... Не проще, чем, к примеру, сказать то же самое о Diablo, StarCraft или Deer Hunter. (Любой, кто открыто утверждает, что не видел хотя бы одну из этих игр, бесспорно лжет по этическим соображениям! Настоящие неудачники, упустившие шанс, тщательно оберегают свою мрачную тайну.)

Впрочем, Myst был и останется загадкой. За секретом его популярности снаряжались крестовые походы клонов, о причинах коммерческой успешности исписаны сотни страниц, а критические обзоры появляются регулярно по сей день. Нужды сонмов верных поклонников удовлетворяет поставленное на поток производство литературных опусов (“Книга Ти'Эйны”, “Книга Атруса”, “Книга Да'Ни”...), публикуемых престижным “Гипероном”, верные фэны

держат тысячи ухоженных веб-страничек, а сотни нормальных с виду людей в свое свободное время отправляются в далекие путешествия на... всемирные конференции анонимных мистоголиков.

Мистериум

Кстати, последний “Мистериум” состоялся совсем недавно, двадцать девятого июля, в субботу, в нескольких милях от местечка Спокан, штат Вашингтон. Съезд хакеров в Лас-Вегасе отдыхает. На пути к заветной точке сбора сердце настоящего знатока вопроса не раз трепетно вздрогнет. Подрагивающим пальцем он покажет на вон ту башню с часами по

центру Риверфронт-парка. Скромный деревянный мостик через речку Спокан, где индейцы когда-то ловили радужную форель,

надолго привлечет его внимание. От фонтана в окружении кустов, выстриженных в форме колонн, он уйдет часа через два, а от золоченого купола известного на весь Спокан здания его придется оттащить силой.

Между тем он уже видел эту часовую башню, эту “колоннаду”, этот деревянный мостик и даже вон те гондолы на реке, хотя никогда раньше не был в Спокане. В этом городе расположилась компания Суан, и по этим самым дорожкам парка Манито бродили в поисках вдохновения легендарные братья Миллеры. Нет ничего удивительного в том, что многие местные достоприме-

Любой, кто открыто утверждает, что не видел хотя бы одну из этих игр, бесспорно лжет по этическим соображениям! Настоящие неудачники, упустившие шанс, тщательно оберегают свою мрачную тайну.

чательности перекечевали в Myst, а далекий блеск золотого купола породил ту странную постройку на Храмовом острове. В ресторанчике “Ред Робин”, где персонал Суап питался во времена создания Riven: The Sequel to Myst, стены увешаны мистообразными постерами. В общем, Рэнд Миллер и его сотрудники — стопроцентные местные знаменитости.

На самом же сборище в гостеприимных стенах Суап проходу нет от разнокалиберных Кэтрин, Эйтрусов и даже Уарков. Если хотите, чтобы вас приняли там за своего, придется не только раздобыть костюм Ти’Эйны или ее сыночка Гена, но и научиться правильно выговаривать мудреное словечко “Да’Ни” (прерывистое “да”, длительное “ни-и”). Не припоминаете? Ну как же, так звалась древняя раса, обитающая в ином измерении и верящая, что может путешествовать по мирам при помощи священной книги Корман. Земная женщина Анна однажды случайно проникла в мир Да’Ни, встретила там почтенного мастера Эйтруса и стала Ти’Эйной. Эйтрус и Ти’Эйна породили Гена. Ген и Тэйзера породили Атруса. Атрус и ривенка Катран, ставшая Кэтрин, породили Сирруса и Эшенора, которые на одну вторую были ривенцами, на одну восьмую Да’Ни и на три восьмых людьми.

Любой желающий засесть за монографию по Myst с таким же успехом может взяться за вычерчивание родового дерева персонажей “Вавилона-5” или за генеалогические изыскания в рамках отдельно взятого мыльно-мексиканского сериала. А ведь эта непростая схема намечена всего в двух играх! Но в лабораториях Суап радушный хозяин Рэнд Миллер уже демон-

стрирует потрясенным фэнам не только первые кадры Myst Dimensions (он же Myst: The Next Dimension, он же realMYST, он же Myst 3D), все еще готовящегося к выходу трехмерного ремейка, но и присланный из далекого Сан-Диего ролик Myst III: Exile, тот самый, что с одиннадцатого по тринадцатое мая сотрясал жаркую ЕЗ. С появлением еще одной ривенской

Первой крупной работой братьев стал The Manhole с его колоннадами, башнями и подземными реками, этаким Myst без головоломок.

женщины, Йомико, человеческая кровь в жилах героев рискует окончательно исчезнуть. Впрочем, мы уже писали о том, что Myst III: Exile делает Presto Studios, выигравшая лицензию Mattel и доверие Суап в негласном конкурсе, и что злобный Брэд Дурриф, изгнанный с островов Сиррусом и Эшенором, вынашивает планы отмщения.

...Но мы задержались на призрачных аллеях недавней конференции, и золотистый купол над крышами Спокана вспыхивает в последний раз, чтобы исчезнуть навсегда. Назад, назад, против течения, прокручивая даты, лица, события.

Человек из Альбукерке

Жил-был проповедник по имени Рон Миллер, и было у него четыре сына — Рэнд, Роджер, Робин и Райан. Рон Миллер путешествовал по городам и штатам, от одной независимой церкви к другой, через Нью-Мексико, Техас, Филадельфию, Гавайи, Сиэтл, сквозь всю страну и дальше.

Старший сын, Рэнд, провел юность в Альбукерке, штат Нью-Мексико. После школы он спешил в располагав-

шийся неподалеку университет, где играл в Lunar Lander. Его младший брат Робин плевать хотел на компьютеры, он любил рисовать и играть на гитаре. Получив среднее образование, Рэнд устроился в Национальный банк Хендерсона (он ближе к Шриверпорту, штат Луизиана, чем к любой из тexasских метрополий), а Робин поступил на антропологический факультет уни-

верситета штата Вашингтон, но по-прежнему проводил массу времени, рисуя странные берега фантастических стран.

После судьбоносного сентября 1993 года Рэнд скажет: “Myst стал хитом не потому, что мы были гениями. Конечно, Myst пришел в нужное время, когда игры на CD только-только вошли в моду. Но во многом это был просто бросок костей судьбы”. Поначалу основанный Рэндом и Робин-ом Суап занимался созданием “иллюстрированных путешествий” — слайдов, повествующих о приключениях в иных мирах, записанных на лазерных дисках. Первой крупной работой братьев стал The Manhole с его колоннадами, башнями и подземными реками, этаким Myst без головоломок. Вскоре увидело свет продолжение, Cosmic Osmo, еще один потусторонний мир. Не здесь ли кроются истоки той невиданной легкости в операциях с разными измерениями, вселенными и реальностями, коей отличаются и Myst, и Riven?

“Иллюстрированные путешествия” Суап с удовольствием издает калифорнийская Broderbund Software, но она не выдерживает конкуренции с чудовищ-



▲ Робин Миллер, бог игры средний сын. Он же Сиррус.

но плодотворной и богатой издательской корпорацией “Саймон и Шустер”, выложившей десять миллионов долларов за перенос своих роскошно оформленных книг на компакт-диски. Вот тогда Рэнд, Робин и Дэвид Уингроу, их верный соратник, решают обратиться к другой форме — к туманному, загадочному Myst, к компьютерной игре, квесту, сборнику головоломок, к сюжетному и интерактивному слайдовому приключению. Все книги из подводной библиотеки, проясняющие богатейшую предысторию, принадлежат перу Райана, младшего из Миллеров, к тому времени директору споканской школы. Робин же написал и исполнил красивую сорокаминутную музыкальную тему, сопровождающую игру.

Урчанием огня в паровом котле деревянной хижины стал звук медленной езды по гравийной дорожке рядом с конторой Суап, потому что настоящий звук пламени совсем не похож на ог-



▲ **Myst Dimensions.** Теперь, в трехмерном мире, уже никому не придется сражаться с восьмьюдесятью ракурсами эвкалиптовой рощи.

ненное бормотание. Чак Картер, художник, целиком рисовавший Механическую эру, воспользовался сумятицей дедлайна, чтобы подsunуть в секретную камеру Эшенора коробку с непонятным пушистым объектом, снабженным светящимися глазками. Позже он сознался, что это — “гниющая обезьянья голова”. Робин потихоньку сходил с ума, рисуя по восемьдесят различных видов на одних и тех же деревьях.

Но наступит сентябрь 93-го, и все останется позади. Недоверчиво покачивающие головами рецензенты будут именовать Myst не иначе как “новой формой искусства: ящик с головоломками внутри романа внутри картины — только с музыкой”. Творение Миллеров, скушавшее всего-то триста тысяч единиц североамериканской валюты, со временем разойдется тиражом в два миллиона копий по пятьдесят долларов каждая, что в конечном итоге составит чуть больше ста миллионов. Отнюдь не рублей.

Звездная тень

И компания Суан станет легендой, загадочной тенью, ее будут считать одним из подразделений Microsoft, за право звать место ее обитания будут драться Лос-Анджелес, Портленд и Сиэтл. После Riven лицо Рэнда станет известно миллионам людей — он изображал Атруса, это понятно с первого взгляда. Если присмотреться внимательнее, то можно заметить, что Рэнд также сыграл Эшенора в Myst. Его бра-

ту повезло меньше — на Робина смахивает один только Сиррус, да и кто узнает его с этой эспаньолкой!

Песчаная бухта, заброшенное здание с измерительными приборами, кирпичная башня и крохотный кораблик в колодце навсегда войдут в историю квестов, игр и, может быть, человечества. Головоломки попали в Myst случайно, но

ЧЕСТНЫМ ТРУДОМ.
ДРУГОЕ ДЕЛО, ЧТО
ЕГО СОЗДАТЕЛИ, К
СЧАСТЬЮ, НЕ СТАЛИ
ЗЛОУПОТРЕБЛЯТЬ
ЭТОЙ
ПОПУЛЯРНОСТЬЮ.

сложная, совершенная, мрачная, прекрасная реальность таинственных островов закономерна. Это изумительный, ни на что не похожий, своеобразный мир, живущий по вполне понятным законам. Сейчас он кажется таким близким и родным, что трудно поверить, будто когда-то мы не знали о нем ничего. Myst заслужил немалую долю своей популярности хотя бы тем, что был столь реален, продуман, четок.

Через четыре года после триумфа, 31 октября 1997 года вышел Riven: The Sequel to Myst. Над Myst работали в об-

щей сложности шесть человек, над Riven — двадцать семь. В Myst было две тысячи слайдов, в Riven — свыше четырех тысяч. Шестьдесят минут неуверенного видео против трех часов профессионального. Триста тысяч, потраченных на разработку в первом случае, против бюджета в десять миллионов долларов во втором. Riven стал более жестким, реалистичным, там даже Ген, отец Атруса, не изображается абсолютным монстром — он играет на музыкальных инструментах и пишет музыку, не расстается с портретом своей жены, в его вещах можно найти письма к ней. Но на долю Riven не выпало и десятой части успеха Myst, хотя как игра, как квест он гораздо, несоиз-



▲ **Myst Dimensions.** А это маяк из очередной эры, которую Миллер обещает подарить поклонникам в новой инкарнации.

меримо лучше. В Riven уже можно играть и наслаждаться этим. Как прекрасна мраморная головоломка в Золотом куполе, ключ к ко-

торой надо найти на острове Плато, проехавшись по подводной железной дороге в батискафе! Но ей не стать тем крохотным корабликом. Как говаривал бедняга Базз Олдрин, первый — это сразу перед вторым.

Myst, Нейл Армстронг игрового мира, присвоил не меньшую долю популярности, чем заработал честным трудом. Другое дело, что его создатели, к счастью, не стали злоупотреблять этой популярностью. Получив абсолютную независимость, Суан не плодит бесчисленные клоны. Myst — счастливый билет, Riven —

настоящая игра. А то, что Миллер отказался от разработки третьей части, передав лицензию Mattel и Presto Studios, говорит о многом. Сейчас он занят проектом Mudpie (название, разумеется, “очень рабочее”). Новый квест использует тот же трехмерный движок от Headspin Technology, что и Myst Dimensions (игра почти закончена). По самым скромным прикидкам Рэнда (Робин, женившись, ушел из Суан еще до начала работ над Riven), работа над игрой, которая совершенно точно не будет называться Mudpie, займет еще года полтора.

Myst — это эра, эпоха, это сто миллионов долларов и два миллиона проданных копий, это несуразные отчаянные порты на PSX и SEGA Genesis и, конечно, клоны, клоны, клоны. Такую игру трудно оценить объективно. Да и невозможно, наверное. Но черт возьми, как же приятно думать, что самой продаваемой игрой на свете стал самый обыкновенный квест, а не Diablo, не StarCraft, не Deer Hunter!

III



Андрей ОМ

лоды Мичурина и кактусы Бербанка... Нет, не так: плоды Montgomery и вычурные McDonagh, как вы волнуете безумные умы... Кстати, кстати! Вот вам отличный рецепт от невеселых мыслей о будущем индустрии и иной лапотной покемонии в запущенной стадии, господа.

Зачерпните воды из Темзы, добавьте туда полтора ломтика Z2 и три столовых ложки развязного фанка со стола главного дизайнера Bitmap Brothers. Одновременно с этим мелко нашинкуйте несколько шедевров советской (именно советской!) тоталитарной архитектуры, перемешайте с острым соусом "Внучата Ильича" производства Novistrana и еще одним, секретным, ингредиентом. Добавьте полбаночки воздуха с блошиного рынка Camden Lock. Варите все вместе до кипения. Аккуратно снимите ложкой пену и немедленно выплесните ее ласковым лондонским утром за окно вместе с мыслями о преждевременных похоронах ПК-рынка, игр, разработчиков, издателей и потребителей. Отпихните ногой случайного покемона.

Теперь самое главное. Аккуратно — слышите, аккуратно! — возьмите волшебный порошок Black & White и добавьте в кастрюлю ровно три песчинки: этого хватит, чтобы сильнейшая эйфория не покидала вас несколько недель. Передозировка грозит скоростной гибелью от счастья, будьте бдительны. Подавайте на стол горячим. И переверните, переверните, наконец, эту страницу.



Венчание

ECTS 2000, Лондон, плодовый сад "Олимпия", 3-5 сентября

плодами





Андрей ОМ
Фото Михаила НОВИКОВА

Как мы и предупреждали, покемоны уже захватили мир. Фельдмаршал оккупантов Пикачу, символ покемонной чумы, желтой пушистой годзиллой прогуливается по Пикадилли. На пронзительный взгляд твари, вызывающий у детей эпилепсию, а у их родителей — дистрофию кошельков и целый букет нервных расстройств, можно наткнуться даже в винных магазинах и витринах Сохо, не говоря уже об автобусных остановках и лабазах на Оксфорд-стрит. В Warner Store жирное чудовище размером с некропного слона сидит прямо в витрине, корча прохожим непристойные гримасы, а его мелкокалберные собратья притворяются мячиками, стаканами, наклейками и еще Nintendo знает чем. “Oh Lordy, — поет кто-то сокручительной силы госпел на заднем плане сингла Moby “Natural Blues”, — trouble so hard”.

Покемон-

Кичь

Red Alert 2 (Westwood Studios/Electronic Arts).

Дата выхода: декабрь 2000 г.

Однажды в зловонных пучинах русскоязычного Интернета мне довелось наткнуться на презабавное написание слова “кич” — с мягким знаком на конце. Вполне себе Льюис Кэрролл: мюзикки, зелюки и кичь, которая, конечно, есть не что иное, как помесь дичи и кича. Killswitch отсиживался в подсознании несколько месяцев, но все же дождался часа своей активизации. Red Alert 2 — это ни в коем случае не игра. Это даже не кич. Это кичь.

RA2 почти готов — робкие баги, просочившиеся без приглашения в прозрачный кристалл Lakeside View (новое здание европейской штаб-квартиры EA) и боязливо поглядывающие на криминального вида диджея с золотыми фиксами, не делают погоды (огромный плакат в Хитроу: “Вы ведь приехали в Лондон не загорать?”). На мониторах творится подлинная вакханалия: тень от стада дирижаблей Kirov покрывает Белый дом, силь ву пле, как бык овцу. Танк с намалеванными на всех плоскостях огромными красными звездами, серпами, кувалдами и прочим соц-артом попирает дорожный указатель “Welcome to Texas!”. Субмарины ходят в глубинах плотными косяками, как треска на нересте, сопровождаемые дрессированными кальмарами в красных ошейниках. Tovarisch Романов, генсек, парторг и по-

литрук, носит кумачовую рясу, расшитую золотыми серпами-молотами. Это интро. На коробке, дизайн которой уже утвержден и к релизу не изменится, красуется лысый детина с лицом Юла Бриннера (актер такой. Нашего глубокого детства. — **Примеч. ред.**), сплошь в алых петлицах, призванный символизировать красного наркома: вместо правого глаза — повязка с небольшим “логотипом” ВЧК. Глаз здоровый явно срисован с нашего с вами президент-полковника. Все новоарбатские художники-кичмены должны, подобно леммингам, сбиться в стаю, найти скалу повыше (МИД подойдет) и совершить суицид — им никогда не достичь подобных сверкающих высот. Матрешки с лицами Клинтона и Ельцина? Сборная модель Василия Блаженного в натуральную величину? Маршальская шинель? — позавчерашний день.

“Your mission is to send Russians back to Kremlin”, — любезно объясняет PR-сотрудник Electronic Arts. Да-да, несомненно. Дайте мышь, товарищ.

Здесь следует первый предательский удар наймитов мирового империализма: в демонстрируемой версии игры доступны только Союзники, и я лишен возможности слушать страшный русский акцент в исполнении штатных сотрудников Westwood. Игра... Ну что тут сказать? Это Command & Conquer n+1, это путешествие в прошлое: RA2 отличается от своих древних предков только в эстетическом плане. Услужливые рефлексы просят разум убираться и занимают его место на капитанском мостике.





◀ Локальный Байконур в руинах Арканзасщины. Он сказал: “Поехали!” и выключил счетчик Гейгера.

▼ Совершенно очевидно, что художником игры был тайно нанятый Дмитрий Александрович Пригов. Видите это роскошное сочетание церковных маковок и титанических серпомолотов?..



TRIP

Возводится база, да. Вместо тибериума по полу рассыпаны разноцветные камушки; ландшафт, пришедший вместе с движком из Tiberian Sun, злоупотребляет прямыми углами. Сразу заметно: Westwood решила плюнуть на масштабы окончательно. Пехотинцы стали еще больше, обзавелись тысячами новых ужимок, они никогда не стоят на месте спокойно — подпрыгивают, жонглируют автоматами, ходят колесом. Бронетехника (насколько можно судить по первым миссиям), напротив, сильно сдала в размерах — игрушечные машинки снуют у инфантерии едва ли не между ногами. Ну и правильно. Хватит реализма. Мы от него устали.

Надо заметить, девелоперы нащупали-таки однозначно верный путь: бои в городской черте. Детские площадки, какие-то нефтяные заводы, стадион. Дома рушатся от случайных попаданий, шальные артиллерийские снаряды громят попавшийся под руку Диснейленд, на горизонте маячит мост “Золотые ворота”. Вот что мы всегда хотели сделать с SimCity, друзья.

На месте и неизменный фокус, кочующий из одного аддона в другой приквел: одинокий автоматчик запросто может “зачистить” Елисейские поля, не оставив ни одного целого здания — за исключением, конечно, офиса “Аэрофлота”, что рядом с “Галлер Лафайетт”.

И вот тут на сцене появляются соотечественники, пришедшие



прямоком из Кремлина. В развевающихся зипунах, сопровождаемые звоном колоколов (!), они бегут отстаивать заветы Лукича. Рядом целеустремленно несутся Мухтары, выкрашенные безумными разработчиками почему-то под долматинцев. Собаки набрасываются на одинокий союзный танк и начинают его кусать. Танку больно, он взрывается. “Упс!” — вскрикивает бдительный сотрудник ЕА. У

пляющихся через мое плечо дюжих скандинавских детин (каждый — senior, понимаете ли, editor онлайн-нового журнала Gamer’s Gaming World of Gaming Games), пьющих водку из маленьких бутылочек большими глотками, глаза лезут на лоб. “Глюк-с”, — потупив очи, поясняет обитатель Lakeside. А жаль, жаль. Как говорят на родине слонов и овчарок-долматинцев, раз пошла такая пьянка — режь последний огурец. Кусать танки за филейные части в финальном релизе будет нельзя, как бы того ни хотелось Westwood.

Впрочем, как выясняется, все предыдущее было лишь priskazka. Отбив анемичную атаку AI, который, как вы понимаете, традиционно пребывает в эмбриональном состоянии, врываются в казармы Нашей Савецкой Первой Конной...

...А надо вам сказать, что Hand of Nod трансформировалась в этакое приземистое сооружение, на чьей крыше стоит циклопический Дедушкаленин с протянутой рукой. А рядом, значит, имеется в наличии Construction Yard, оснащенный вполне себе православным куполом с крестом на макушке. А ядерная ракета срисована с той самой, в которой Юрий Алексеевич (Алексеевич — это отчество, друзья. Фамилия космонавта — Гагарин. — Примеч. ред.) восхищенно стонал “Поехали!”.

Ну а о взаимоотношениях юнита Crazy Ivan с юнитом Tanya, друзья, вы узнаете из наших экстренных январских (2001 года) выпусков.



Адские машины доктора Хоффмана

Смотреть покемонам в глаза нельзя ни в коем случае, даже если это дохлые желтые тушки, привязанные за хвосты к навесу аттракциона во дворе Millennium Dome. Иначе искривляется реальность, намертво закупориваются чакры, опоры Купола превращаются в щупальца, под языком появляется отчетливо медный привкус, а цвета затейливым образом меняются друг с другом местами. Покемономания может развиваться незаметно: цветовой спектр мутирует постепенно, и зеленая входная дверь за несколько месяцев может через неуловимые глазом оттенки стать синей. А потом мутация непременно нанесет жуткий аптеркот, заставив окрестный мир завертеться колесом, изменяя сознание потерпевшего со скоростью потерявшего управление трансатлантического "Конкорда", принуждая стрелки на Биг-Бене завязываться узлами, а музей Сальвадора Дали превращаться в Дом культуры производственного объединения "Ростсельмаш" и обратно с незаметной глазу быстротой.

Адские машины древних японских магов, создавшие нам на погибель покемонов, не знают сбоев и надписей "Произошла неисправимая ошибка, программа будет закрыта". К сожалению, не знают.

Галлюционист

Blair Witch Volume II: The Legend of Coffin Rock (Human Head/G.O.D.).

Дата выхода: ноябрь 2000 г.

...Я там был и скажу. Даже экраны Loading этой игры смогут лишить вас сна на неделю. Потому что страшно.

Движок Nocturne вырос из тертых "левайсов" подросткового максимализма (в

▼ Смотреть покемонам в глаза нельзя ни в коем случае, даже если это дохлые желтые тушки, привязанные за хвосты к навесу аттракциона во дворе Millennium Dome.



котором меня, седовласого, так любят упрекать читатели), приблизительно сравнялся со средней пользовательской железной конфигурацией и был обтесан и отшлифован в свете последних веяний моды. Губы персонажей активно шевелятся в такт их речам, лица отлично справляются даже с самыми крупными планами. Кино, точно вам говорю, кино. VIP-места, пожалуйста. Начос и "Корону" с лимоном, лимон в горлышко не проталкивайте. Причем кино, заметим, не с неряшливой домообразной камерой, а вполне зрительское, с изысками. Ракурсы эффектно, нельзя: engine с плоскими задниками, знаете ли, обязывает.

Сценарий, флэшбэки... Все, что вам нужно знать: Nocturne нацепил шапочку-"конфедератку" и с сожалением расстался с автоматом Томпсона, вооружившись вместо этого прото-"кольтами", явно сбжавшими из спагетти-вестернов. Самокопание героя, таинственная девочка (слышать ее смех в ночном лесу — неслабое испытание для нервов и желудочно-кишечного тракта) и рудиментарные пазлы уровня "найди топор-сруби дерево-переправься через реку" — все это не в силах заслонить первородного Nocturne, и это, Ктулху язвы мою душу, просто превосходно. Детям в фильме определенно надо было захватить с собой в лес по паре мощных фонарей, ножей с кровостоком и, как минимум, Desert Eagle калибра 0.50.

Пара осторожных, чтобы не испортить эффект, слов о монстрах. Вскользь упомянув о полупрозрачных призраках в военной форме, странным образом воскрешающих в памяти словосочетание "малютка-привидение из Вазастана", я порадуя вас намеком. Помните деревянные инсталляции, которые старуха развесила по всему лесу с неясными целями?.. Так вот, в них придется всадить не одну пулю.

И даже не две.



▲ Только что герою объяснили, что он, кажется, умер.

▲ Наш гусар не рефлексирует без повода и вместо "Бетакама" берет с собой в лес крупнокалиберное огнестрельное оружие.

Совершенно реальная внутриигровая сцена. Добавьте рев зверя, жуткий архаичный мат Рагнара, и можете спокойно повязывать синий шарфик, отправляясь на матч, простите, "Спартак".

Последнее дело судьбы Ди

Ди задумчиво поглаживал длинную бороду, оглядывая труп придворного поэта. Свитки, чистые и испещренные аккуратными рядами иероглифов, были забрызганы неправдоподобно красной на их фоне кровью. Лицо лежащего навзничь юноши искажала гримаса неопишемого ужаса, а побелевшая правая рука сжимала странную серую шкатулку со слюдяной пластиной на крышке.

Судья сделал осторожный, чтобы не наступить на могущую оказаться уликой рукопись, шаг поближе. Что-то казавшееся ему отсветами солнца из загорюченного ширмой окна привлекло его внимание.

Клочки желтой шерсти. Короткой желтой шерсти.

Одна из рукописей пошевелилась, и из-под нее показался желтый пушистый комоч с окровавленной пастью, полной крошечных зубов. Ди повезло умереть от страха — его нашли полностью седым. Покемон исчез. Если бы древние китайцы знали латиницу, они поняли бы, что коробочка со слюдяной пластиной называется GameBoy Advance.



Рагнарек

Rune (Human Head/G.O.D.).

Дата выхода: ноябрь 2000 г.

То, что поначалу выглядит как слегка припорошенный снегом средневековый Unreal Tournament от третьего лица, обещает быть, и я серьезно, одной из (если не самой) громких игр сезона.

— Хотите кока-колы? — спрашивает сотрудник Human Head, пока его соратник выцарапывает Рагнара из ямы.

Мы хотим. Не успевает захлопнуться холодильник, как к дюжему викингу на экране с глухими ругательствами подбегает некий карл и одним ударом опрокидывает нашего героя. Наповал.

В демонстрационной комнате царит веселое оживление.

— We need guns. Lots of guns!

Вместо АК-47 в воздухе прямо перед варваром материализуется внушительного вида топор, который он тут же невозмутимо берет, словно из оружейного шкафа. Чит, но, вообще, переключение оружия будет выглядеть именно так. Визуально это очень странно, но, видите ли, до крайности уместно. Получается эдакая киберпанковская "Старшая Эдда" powered by Unreal Engine.



С топором дело идет веселее. Давешний карл в долю секунды теряет пару жизненно необходимых конечностей, с визгом улетающая в нокаут. Мы вдруг видим, как по окрестным стенам начинают снова сомнительные тени, а из близлежащей конюшни выламывается организованная преступная группировка весьма гнусного вида тварей ("Тоблины", — любезно представляет новоприбывших демонстратор). Встретив их некими словами, предположительно эпитетами на неизвестном современной науке языке (однако по тону — чистый Kingpin), Рагнар награждает тварей серией ударов.

Нет, не так.

На гоблинов обрушивается град ЖУТКИХ ударов. Передать это на письме, все равно что попытаться напеть Шалапина, но вы уж поверьте. Топор, оставляя за собой инверсионный след, окрашивается КРОВИЩЕЙ, по сторонам разлетаются ошметки. Вертеться и завывая, супротивники рубятся буквально в капусту. Не забывая, впрочем, при этом огрызаться, обходить нас с флангов (!) и вообще всячески выражать несогласие со столь быстрой отправкой в лучший из миров. Левая и правая кнопка мыши, пара клавиатурных комбинаций — мы получаем абсолютно завораживающую свирепую первобытную мясорубку, назвать которую позорным словом "файтинг" не повернется даже мой циничный язык, — нечто приблизительно похожее предлагал нам мсье Die by the Sword, но вот накал страстей, звук ударов, адреналиновая передозировка в Rune совершенно свои, оригинальные.



▲ Paris is sleeping, "Respect" is burning. Побитые факелом по сусалам противники смешно повизгивают, быстро теряют интерес к происходящему и постепенно обугливаются.

▲ Приложение к протоколу номер 88/765. "Острым железным предметом убит долгопрудненский авторитет Василий Птичкин, известный также как Армен Страшный".



Ощутимо получив по рогам и в особенности промеж, гады начинают организованно отступать, что, вообще говоря, затруднительно, особенно когда нет ног. Здесь Рагнар, ведомый PR-менеджерами, делает пару и вовсе чудесных па. Раз: подбирает с пола отрубленную голову одного из уродцев и с ужасной бранью швыряет ее вослед ретирующимся. Те что-то перепугано бубнят и ускоряют шаг — я их понимаю. Два: перехватывает топор и, опять же громко ухнув, мечет его в увечных в качестве прощального привета от горячих шведских парней. “У оружия есть уровни повреждения, — оборачивается к нам демонстратор. — Можно, конечно, наточить, но мы с вами сейчас найдем новый”.

Демо-рум в полном составе ревет, сжимает кулаки и полностью готова идти пить сильно горячительное, переворачивать кэбы и громить витрины. Все, однако, только начинается.

Следующая локация, деревня. Наш любитель средневековых стероидов вынимает из воздуха светящийся красным и тихонько подвываяющий vampire sword, становясь при этом ощутимо похожим на Дарта Мола со спиленными рогами. Заходим в избу — одновременно с моей мыслью о том, как здесь могут выглядеть сакральные аптечки, викинг хватает пивную кружку, осушает ее одним глотком и грохает ею по столу с таким восхищенным смаком, как будто находится в пабе Rat & Parrot, празднующем очередную победу Manchester United над, простите, “Спартак” (7:0, никак не меньше). Дальнейшие его действия только подтверждают наши смутные догадки о видовом происхождении футбольных болельщиков: Рагнар начинает громить мечом мебель. “Вы можете разрубить буквально все, побить окна и расшвырять столы”. От деструктивных деяний и под воздействием бочкового пива внизу экрана начинает разрастаться некий статусный бар. “О! Когда полоска полностью покраснеет, Рагнар станет берсеркером. Мы, правда, пока вам этого не покажем — ибо сюрпрайз”.

Еще раз меняется окружение — новая демонстрация ролика на движке. Нуснейшие твари запирают нашего шварценеггера в некоей пещере. “Это гномы. Вы привыкли к толкиновским добрым старичкам? Отвыкайте. Саги недвусмысленно свидетельствуют об их повальном человеконенавистничестве и злобном нраве”. Оживляюсь. Вы читали “Эдды”? — “Конечно. Мы изучили все скандинавские саги, которые только смогли найти. А вот, смотрите, еще одно создание напрямую из “Младших Эдд”: каменный краб”. Рагнар решает не поганить сталь, подпрыгивает в воздух и с ревом давит краба ногами. Грррр! Кажется, для окончательного

◀ Выглядывающий с балкона свидетель сейчас получит промеж глаз полтора метра окровавленного меча.

покраснения моего личного berserk bar не потребуются даже табельные мухоморы. После расправы наступает пора подкрепиться: Рагнар сдирает со стены полуметровую мокрицу и с хрустом съедает ее без соли и майонеза.

...Пока на экране мелькают сопровождаемые бураном прыжковые пазлы, а один из демонстраторов рассказывает, что в процессе многопользовательских развлечений можно будет прятаться за елками и прыгать врагу на голову с крыш, показываем Тиму Герритсену (Tim Gerritsen), бизнес-директору Human Head, ваш любимый журнал. “О, у вас здесь Клиффи!” — тычет он пальцем в сентябрьский “Полигон”. Точно, Тим, это Клиффи Би и есть.

Concretuka

— Пусть все гробы и катафалки потонут в одном амуте! — проревел Ахав, поднимая гарпун. — Вот так я метая свое оружие, о проклятый кит!

Просвистел гарпун, подбитый кит рванул. Линь побежал в желобе с воспламеняющейся скоростью — и зацепился. Ахав нагнулся, чтобы освободить его; он его освободил; но скользкая петля успела обвиться вокруг его шеи; и беззвучно, как удавливают тетивой свою жертву турки в серале, его унесло из вельбота, прежде чем команда успела хватиться своего капитана.



(Три покемона, стремительно работая челюстями, пожирают тела участников сцены, проделывая в них извилистые ходы. Кит скрывается за горизонтом со скоростью водного мотоцикла “Бомбардье”.)
Obo-yebo, покемоны. Плюс-позит.

Bigger, longer & uncut

Escape from Monkey Island (LucasArts/Activision).

Дата выхода не объявлена.

Специальное пресс-мероприятие от Activision по имени Activate в этом году состояло из дюжины телевизоров (уважаемые сонипоклонники! Пожалуйста, напишите мне заказной бандеролью, а лучше денежным переводом на ohm@game-exe.ru, как вы можете играть посредством ЭТОГО? Только честно. Там же пиксели и форменное глазоломство) и ровно полутора ПК, один из которых к тому же демонстрировал богопротивный Star Trek в тех вариациях,



▲ Гайбраш с ампутированным поинт-и-кликом. Через несколько лет, вероятно, они опять поменяются с Quake схемами управления.



Получив за свою умопомрачительную Sacrifice звезду "Лучшая игра ECTS 2000", бог игры Дэвид Перри (на снимке в центре) все оставшееся выставочное время предавался вакхическим прогулкам по "Олимпиаде" и прочему Лондону. Кранк, Улитка, Секс-Символ Индустрии, звезда героя и маленькая бутылочка некусного европейского пива. Фотонатюрморт на память.

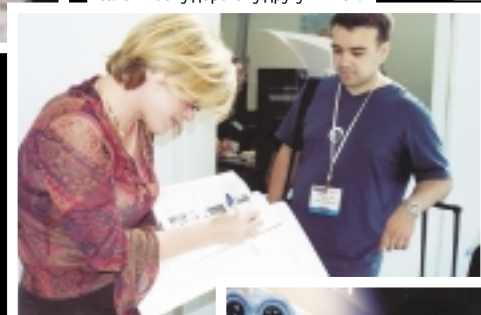


Удивительно — улыбающийся Никита Скрипкин! Значит, дела на выставке у компании "Никита" идут хорошо.

Стенд "1С", Василий Бартош (SoftLab-Nsk), один из немногих в мире программистов-дальнобойщиков. Надо ли говорить, какую игру он представлял?



Внимание, друзья! Названный вами самой-самой игрой-99 Unreal Tournament переживает воистину звездный миг. Вручение награды от России за лучшую игру года по мнению читателей журнала Game.EXE. За звездой на подиум поднялись директор Epic Games Марк Рейн (слева) и продюсер Infogrames, новой "супермамы" наших дорогих эпиков.



Отец Майк (Bitmap Brothers) показывает нашему стратега, как правильно выстраивать войска буквой ZЮ.

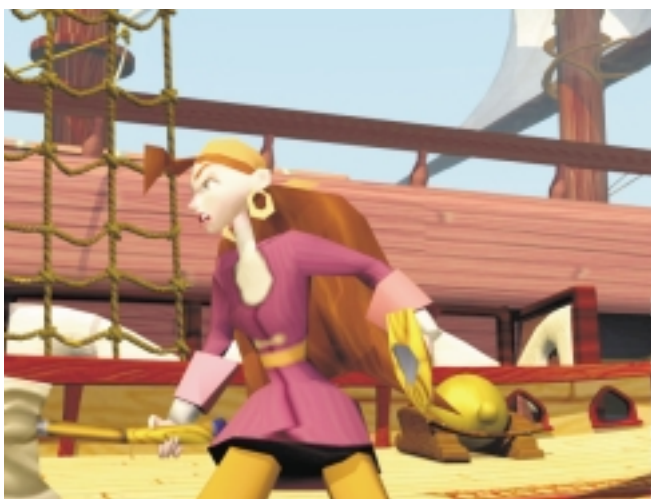
Награда наконец-то нашла своего героя! Они делали лучший автосимулятор 1999 года.



Английский папа со своей русской дочкой. Питер Молинё долго ждал личной встречи с нашей Машей Горбатовой. И дождался. Свидетель и поговорить о тонкостях перевода долгоиграющего B&W-опуса Степана Джексона на русский удалось только в европейской штаб-квартире Electronic Arts.



Слева направо: легенда индустрии, один из корифеев самого звездного состава id Software Джей Уилбур, ныне работающий в Epic, директор Angel Studios Диего (естественно!) Эйнджел и глава Epic Games Марк Рейн. Знаете, что говорит в этот момент Джей? — "Спасибо за награду, Россия!"



которые Activision удалось отхватить на сезонной распродаже уцененных лицензий: Voyager и Next Generation.

Тем приятнее было увидеть *Escape from Monkey Island*, агукающий из коляски и уверенно грызущий погремушку, — малыш («корытник» в терминологии Юрия Мамлеева, чудо-слово, правда?) уже научился ходить, но с бегом пока проблемы — поэтому километровые локейшены приходится преодолевать прогулочным шагом. Однако, как писали авторы французских «романов воспитания» в почти уже позапрошлом веке, не будем предвосхищать события.

LucasArts, как вы знаете, в последнее время потчует нас и наших меньших консольных собратьев всякими ужасами с Джа-Джа Бинксом (тоже своего рода покемон) во всех главных и эпизодических ролях, а о том, что здесь когда-то производились квесты, не помнит даже девятнадцателетняя офисная вахтерша. «Что ты, милый, какие Sam'n'Max? Проходи скорее, здесь таких никогда и не было».

Ну да что я вам тут, не маленькие же. Вывешенные на E3 скриншоты *Escape from Monkey Island* (творческий псевдоним — MI4) повергли всех в шок: недоделанный теккен (ничего, что я без кавычек?) встречался там с самой безвкусной карамельной трехмерностью, которую когда-либо видел мир. Рон Гилберт (Ron Gilbert), Тим Шефер (Tim Shafer) и сержант израильской армии С.Барбараш (Sgt. Barbarash), по достоверным сведениям, страшно заскучали вплоть до горестных запоев.

Но я все видел.

Гайбраш — Прорицательница: «Какая встреча! Что привело тебя в (пауза, громовым голосом, под фанфары) *Escape from Monkey Island*™?»

Прорицательница — Гайбрашу: «Дай подумать. Провидение, возможно. Или воля случая. Но если честно, у меня контракт с LucasArts на пять игр».

Смотрю на ангелоподобную блондинку-квестодемонстраторшу Activate глазами размером с соверен. Пять?! Молча улыбается.

Гайбраша на экране опять пилит жена: только что состоялись ее пышные похороны. Трехмерность не хватает нас за грудки, а, на-

◀ Жена Гайбраша — жуткая бестия. К счастью, в первых кадрах игры состоится ее похороны.

▼ Ле Чак стал немного похож на персонажей мультфильма «Пластилиновая ворона», но это неизбежные издержки трехмерности.



против, старается не отсвечивать. Движок Grim Fandango, оказывается, успешно может прикидываться классическим SCUMM: трехмерные модели и плоские задники настолько похожи на мультяшные квесты зари цивилизации, что это невероятно. «Видите, мы делаем именно то, чего фанаты ждут от MI: даже с визуальной точки зрения квест куда менее радикален, чем GF». Остро не хватает point'n'click и вообще мыши как таковой — зато возвращает нас в те славные времена, когда квесты успешно обходились текстом, а мыши весили по три килограмма в среднем.

«У нас будет четыре острова: Melee, Monkey, Lucre и Jambalaya», — вещает PR-нимфа, место которой на подиуме (рядом с ОМХом). Гайбраш тем временем, управляемый мной, препирается с пиратом, меланхолично обстреливающим губернаторский особняк из катапульты. «...51 локация». Вдруг понимаю, что в демо-версии совсем нет головоломок: нельзя же считать таковой детскую забаву с дерганьем за огромные деревянные пальцы. «Вы сможете настроить уровень сложности головоломок: так было в MI2». Трипвуд с супругницей допрашивают неговорящую по-человечески обезьяну, а Отис, кажется, немного сошел с ума. «62 NPC — гораздо больше, чем когда-либо раньше в серии». С ужасом жду, когда разговор доберется до «часов геймплея», потому что тогда придется спорить, а в описываемом случае это невозможно по целому ряду причин.

Вместо этого мы являемся в сакральный Scumm Bar, где с первым же посетителем приключается следующий диалог:

— What's your name?

— I.Chiz

— Cheese?

— Aye.

— Cheese?

— Aye.

И так далее. Всерьез подумываю, не переключиться ли в квесто(о)писатели. Поймите правильно — таких диалогов сейчас не рожают даже Элмор Леонард, братья Коэ-



ны и Гай Ритчи, не говоря уже об игросценаристах. Это что-то из “Монти Пайтона”, из Джей Кей Джерома, из посмертных, каррамба, “Записок Пиквикского клуба”. Высочайшая проба.

Здесь же наш герой ввязывается в рукоборство с престарелым пиратом: появляется длинный список разной степени оскорбительности дразилок, которыми в это время предостит радовать оппонента. “У меня есть мускулы в таких местах, о которых ты даже не слышал!” Повезет выбрать нужную — у пирата не выдержат нервы, и мы победим. Старожилы, чу, кричат, что такое уже было в The Secret of Monkey Island и называлось фехтованием?.. А ведь беспронигрышный ход: неофиты в восторге, а Маша А. назовет это словом “камео” и будет по-своему права.

Ле Чак, конечно, выжил и жаждет мести.

А Отиса удалось перевербовать, посулив ему government job. Очень, очень грамотный ход.



Эпиграмы. Выбранное

7. У Пушкина было четыре сына и все покемоны. Один не умел даже сидеть на стуле и все время, сука, падал. Пушкин-то и сам довольно плохо сидел на стуле. Бывало, сплошная умора: сидят они за столом; на одном конце Пушкин все время падает со стула, а на другом конце — Пикачу. Хоть святых выноси!

11. Единственная игра, в которой Пикачу можно легально, безнаказанно и зверски избить ногами, называется Super Smash Brothers и бытует на Nintendo 64.

Chinpokomon

Oni (Bungie Software/Take 2 Interactive).

Дата выхода: 1 квартал 2001 г.

...Вот, мои юные друзья, до чего доводят беспорядочные связи с next generation-консолями, грубые заигрывания с восточной культурой и неосмотрительность в отношении всеядной Microsoft. Да-да, мои юные японилы, ваша заочно любимая Oni легко и непринужденно завоевывает приз “Сеппуку года”, сильно напоминая при этом нечто по имени F(r)ighting Force, толь-



◀ Пират Скунос ковыряется полигонным пальцем в полигонном носу. И они называют это техническим прогрессом?..

ко хуже. То, что было бы в очередной раз простительно Core-und-Eidos, готовится лечь несмываемым позором на благородную Bungie.

Знаете, например, чем отличаются полностью готовые уровни от “находящихся в начальных стадиях разработки”? Размерами. Текстуры в обоих случаях — по полторы на уровень, в обоих же случаях декорациями для мордобития служат огромные, преимущественно пустые ангары. Углы — прямые. Мебели нет. Основными цветами работают болезненно-желтый и светло-серый. “Архитектурой” это похоже на типичную среднюю школу советской постройки. Не покидает ощущение окрестной картонной стерильности: в игре нет жизни, она выглядит декорацией к детсадовскому утреннику “Прощайте, пеленки”.

Мы в шоке. Страшная догадка (консоли!..) приходит не сразу, но основательно: все выглядит так именно для того, чтобы через полгода, когда несчастным владельцам PSX2 будет сниться только апгрейд, они не слишком завидовали своим ПК-собратьям с их очередными поколениями графических процессоров и жуткой прорывной оперативной памяти. Соблюдение, значит, прав меньшинств. Сильно стимулируемое цифрами с длинными хвостами нулей на банковских счетах.

Собственно бои... выглядят тухло. Ногодрыжество и рукомахество персонажей сопровождается этакими, знаете, разноцветными росчерками, исключительно для наглядности. Гады разлетаются кеглями и редко встают после пары оплеух. Трупы растворяются в воздухе без следа. Комбо и спецудары наличествуют, но, доложу я вам, на пятом этаже (как зайдете — налево) мультиплекса Trosadero, что на Пикадилли, уже год как стоят полдюжины аркад SpikeOut. Да-да, цензуред, <davit> и все такое, к тому же стОят жутких фунтов, но мордобития там куда более сочные. Широко разрекламированное употребление оружия: наша anime-принцесса подбирает с пола пистолетики и тшится уязвить с их помощью мужских шовинистов-врагов, пришедших к нам прямо из мультфильма “Макарон и Роботек”. Боссы обещаны, но их не показывают. Motion capture нет и не предвидится.

Фактически, первый реальный звонок приставочной угрозы. Мы знаем, но просто не хотим верить, что через год-полтора все игры будут выглядеть именно так: с дохлыми текстурами, чтобы безболезненно портиться на GameBoy Color, с управлением, в котором задействовано не



▲ Отсутствие motion capture также не идет игре на пользу: героиня движется так, будто переболела церебральным параличом.

◀ А вот тени, друзья, не выглядели таким образом с тех самых пор, когда контора 3dfx называлась еще 3Dfx.

более четырех кнопок, и с уровнем сложности, тщательно подогнанным под способности среднего выпускника подготовительной группы головного ленинградского (СПб.) детского сада номер четырнадцать для детей с фатальной задержкой умственного развития.

Самое неприятное, однако, не в этом. Есть, как вы знаете, компании, чей следующий релиз вы купите даже в том случае, если для этого придется по дешевке продать свой маунтин-байк, шотган и коллекцию черно-белых film poire 40-х гг. До 5 сентября сего года к ним принадлежала Bungie. И это тоже, как ни печально, первый звонок.

Post Scriptum. В качестве интро демонстрируется вполне профессиональный аниме-флик. Заинтересовавшись, спрашиваю у демонстратора, не делал ли его какой-нибудь известный режиссер (было бы мило, правда?). Демонстратор долго мнется и говорит, что да, кажется, над ним работал кто-то знаменитый, но он не сможет выговорить его фамилию, а спросить сейчас не у кого.

Очень показательно.

Чужаки

В детстве я был подвержен галлюцинациям. Однажды ранним утром я увидел маленьких существ, суеющих в моем "Геймбое". Страх я не испытал, только какое-то спокойствие и изумление: кто бы мог подумать, что подаренный мне на Рождество картридж Pokemon

Yellow Edition: Pikachu Version 2.0 способен на подобные вещи! Следующая навязчивая галлюцинация, преследовавшая меня неотступно в возрасте четырех-пяти лет, была связана с "животными в стене", она начиналась в бредовом состоянии от странного, не поддающегося диагнозу нервного возбуждения.



Пока такие люди в стране Савецкой есть

Sacrifice (Shiny/Interplay).

Награда "ECTS Best Game of the Show"

Дата выхода: ноябрь 2000 г.

...На самом деле, Дэйв Перри (Dave Perry), общепризнанный ССИ (секс-символ индустрии), получает всевозможные призы за сам факт своего существования. Позвольте, пользуясь случаем, передать привет MGM/UA и лично покойному Альберту Брокколи. Гоните Броснана в шею, вот что я вам скажу. Готовый Бонд все еще занимается игросозиданием — куда только смотрят кинопродюсеры?!



◀ Фиолетовые волосы и зеленые глаза — именно так выглядели первые робкие московские фрики на заре клубного движения.

▼ Спокойно, спокойно. Вся Sacrifice смотрится как последствия приема препарата МДМА, запитого техническим спиртом пополам с коньяком Hennessy VSOP.



Стенд Interplay похож на Ministry of Sound в его золотые годы, когда слова "house music" не были недопустимым в приличном обществе ругательством: белые стены, строгий мордоконтроль, много звука и напитки в баре, разливаемые из разноцветных бокалов капельниц. Консоли и не-консоли демонстрируются в разных комнатах: мальчики налево, девочки (ууу!) направо. Никто не толкает в спину козырьком бейсболки и вообще мы-здесь-собрались-порядочные-люди.

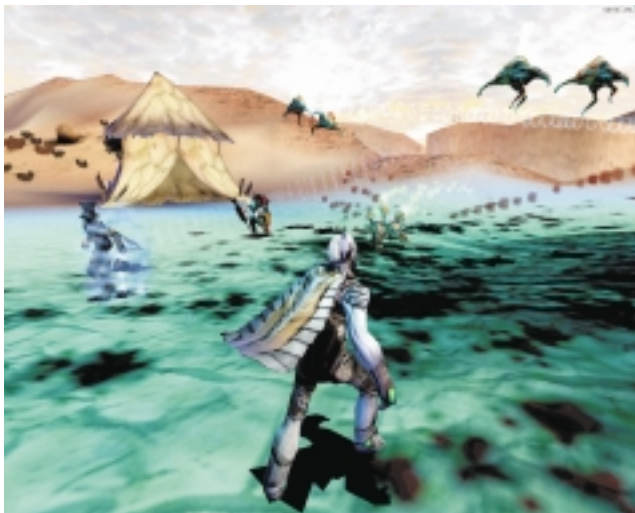
На экранах творится подлинная вакханалия. Существа, сбегавшие из сновидений обитателей санатория им. Кащенко, беспорядочно рвут друг друга в клочья, летают по небу табунами и покрывают всю землю шевелящимся ковром. Бурлескный ландшафт сжимается гармошкой, проваливается винтовой лестницей в мутную бездну, горит и замерзает одновременно, будучи обильно поливаем КРО-ВИЩЕЙ. Мы слышим дикий рев, вой, всхлипывания и иные нелюбезные звуки. Объяснить словами, на что похожи твари, решительно невозможно: они выглядят, как это называет ССИ Перри, bizarre. Неклонировано, как кольчатый Джим и Psy-Crow. Very Shiny.

Впрочем, что же происходит и где жена? С первого взгляда понятно одно: играть в это можно, только обладая восемью глазами и пятью руками. Либо будучи штатным сотрудником Shiny. В центре громокипящего бардака стоит наше кривое альтер-эго — Wizard, пуп и соль земли, чьим голосом работает Тим Карри (Tim Curry), звезда трэш-мюзикла Rocky Horror Picture Show. Его гибель не означает плохих новостей — они начинаются только тогда, когда оппонентам удастся разрушить наш алтарь. Дабы избавить нас от такого позора, игра мило-сердно виснет.

Дубль два.

Wizard в одиночестве, из-за горизонта на перепончатых крыльях любви выдвигается эскадрилья мерзкого вида существ, похожих на пионерские барабаны с щупальцами. Легким движением мыши Дэйв (ССИ) насыляет на тварей элган-

◀ Готовый Бонд все еще занимается игросозиданием — куда только смотрят кинопродюсеры?!



тное проклятье Freeze: они обращаются в ледышки, падают наземь и с грохотом бьются. Sacrifice начинается именно с этого момента, с первой крови: над трупиками врагов появляется неясное свечение. “Видите? Теперь главное — не терять времени и не упустить эти души”. К душам, а это именно они, незамедлительно подсказывает созданный волшебником Sac-Doctor и начинает приватизировать их посредством гигантского шприца.

Могу поспорить, у нашего плеейбоя будут проблемы с Ватиканом: Wizard, прелукавый душеуловитель, использует их как универсальный ресурс. Чем более сумасшедшие битвы мы учиняем, тем богаче возможности по душедобыче. Изящнейшая, логичная схема. Души нужны для вкладывания их в собственных героев, а мана, фонтаны которой рассеяны по карте, — для баловства с магией.

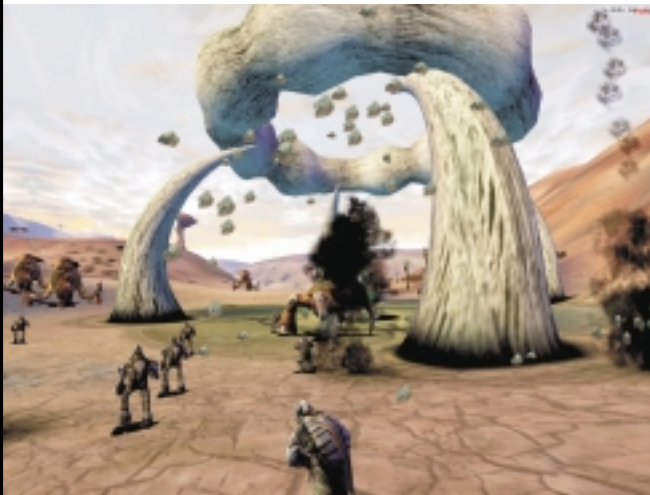
Сами побоища, вкратце, сводятся к следующему: стравливать друг с другом полчища одновременно созданных чудовищ, одновременно обильно унавоживая поле битвы деструктивнейшими (ССИ демонстрирует феерическое торнадо) заклинаниями. Не сойти с ума вам обязательно помогут формации, которые уже есть в наличии, и система приказов, которые можно отдать толпам телохранителей и потом о них забыть: “Следуйте за почтенным сиротой”, “Атакуйте любое движущееся тело в пределах видимости” и прочее. Специальный карл с неприличным именем Manahoar необходим для вылазок к фонтанам магической энергии и постоянной подпитки наших энержайзеров — убивать его будут часто и разнообразно, так что всегда имейте рядом с собой двоих-троих.

“Дэйв, — осторожно говорят Перри окрестные посетители, — а не боишься ли ты, что среднему игроку будет сложно освоиться с управлением и не лишиться моментально рассудка, пытаясь одновременно создать и построить формацией 50 динозавроподобных уродов, совершить небольшой тактический терраморфинг и порадовать оппонента километровой стеной огня?” Дэйв не боится, улыбаясь из-под золотых очков многомиллионнодолларовой улыбкой. Чего ему бояться, в самом деле? Не опасается же



◀ Наш постоянный гость Вадислав Пфуль-Заговейский из отряда “Красный генохантер” отстранил себе стрекозиные крылья и сменил пол.

▼ Сюда после смерти попадают души полигональных моделей из Delta Force: Land Warrior.



Ларс фон Триер, что на “Танцующей в темноте” заскучает наряженный в тренировочные штаны Adidas уроженец микрорайона Бирюлево-Товарная!

Высокое искусство, джентльмены. Ни в коем случае не игромасскульт, которого и о котором так много. Ручная роспись.

ХагакурEMON

Я постиг, что Путь покемона — это смерть. В ситуации “или-или” юный покемон без колебаний выбирает смерть. Это нетрудно. Исполнишь решимости и действуй. Все мы желаем жить, и поэтому неудивительно, что каждый пытается найти оправдание, чтобы не умирать. Но если покемон не достиг цели и продолжает жить, он проявляет малодушие. Он поступает недостойно. Если же он не достиг цели и умер, это действительно фанатизм и покемонья смерть. Но даже в ней нет ничего постыдного. Такая смерть есть Путь покемона.



Z2. Но этого тоже мало

Bitmap Brothers. Режиссер-постановщик, продюсер и автор сценария Майк Монтгомери (Father Mike Montgomery). Сопродюсер Джейми Барбер (Jamie Barber). Оператор Джон Киршоу (John Kershaw). В ролях: ракетное топливо, велик. и могуч. рус. яз., такая же рус. водк. и Amiga. — ...Zhelayu vsem chitate... Черт, как же это выговорить? (Майк.) — Чудовищный язык, правда? (Ом.) — Да не язык, это я чудовищный. Вот вы сколько языков знаете? (Майк.)

— Не считая родного русского и почти такого же английского, немного итальянский: ну там, знаете, чао, граци, капуччино, Де Ниро... (Ом.)

Офис Bitmap Brothers разместился в колоритнейшем пакгаузе на набережной Темзы; подниматься к красной бронированной двери нужно по вполне средневекового вида винтовой лестнице. Из окна виден паб, рядом с которым возвышается действующая модель... виселицы (в натуральную величину). На балконе вместо перил — выкрашенные красным цепи, а потолки подпирают толстые металлические колонны. Мы учим Отца Майка великому и ужасно могучему, после чего он

◀ — ...Zhelayu vsem chitate... Черт, как же это выговорить?

выглядит так, будто его долго и со знанием дела пытали. Ладно, Майк, давайте теперь о приятном. Когда “ББратя” начали работу над Z2 (даешь пять рецензий и три “НашВыбора”!)?

Майк МОНТТОМЕРИ: Ну... мы начали еще до того, как закончили первый Z, — на уровне идей, набросков, концепта. Показывали паблишерам и столкнулись с интересным эффектом: всем нравилось, но никто не хотел давать денег. В августе 98-го заключили контракт с GT, после чего они не прожили и года, как вы знаете. Сейчас мы с EON Entertainment, это все сплошь бывшие сотрудники Activision, именно они будут выпускать Z2.

.EXE: За спиной Майка висит стеллаж с призами и коробками: Z, Z Platinum, Chaos Engine, Speedball (полная софтография BB, выданная нашему изданию лично Отцом Майком в папке с надписью “Никому не давать и из офиса не выносить!”, прилагается). В углу переговорной комнаты прячется телевизор, под ним — пыльная PSX, рядом с ней — непыльная Amiga. Мы спрашиваем Майка о предполагаемой гибели ПК и тому подобных ужасах.

М.М.: Проблема этого рынка в том, что ПК как платформа развивается слишком быстро: разработчики не успевают за прогрессом. Системные требования, вчера казавшиеся завышенными, сегодня смешны... Это трудная гонка, и консольные девелоперы не испытывают таких проблем. Есть еще такая вещь, как диктат жанров: требования к ним на ПК намного выше, чем в случае с консолями, где вы можете делать по полтора файтинга в год и отлично себя чувствовать... Нет, я не думаю, что ПК погибнет. Посмотрите на наши ранние игры: они были хитами и на консолях, о которых сейчас уже никто даже не помнит, и на “персоналках”, которые цветут и пахнут по сей день. Chaos Engine и его сиквел стали суперхитами в Штатах, мир отлично принял Gods, и так далее. А вот Z, кстати, была почему-то абсолютным номером один в Германии.

.EXE: В Германии? В России! Мы уверяем Майка, что если бы с каждой пиратской копии Z, реализованной во всех



◀ Лишняя банка Rocket Fuel нашлась незамедлительно — теперь мы знаем, что пьют в Bitmap Brothers вместо кофе по утрам.

ларьках по всей России, Bitmap Brothers получила бы по центу, то из Ист-Энда давно переехала бы в стеклянный офис PWC, что у London Bridge, ее сотрудники топили бы камин крупными купюрами и никогда больше не работали. Нет, правда, Майк. Z до сих пор выключает несчастных русских из реальности, как Чубайс — электроэнергию на Камчатке.

М.М.: Я думаю, мы из тех, кто производит не “графику” или “звук”, а геймплей. Кто еще, кроме нас? Ну, безусловно, ранний Bullfrog, Team 17... C&C очень впечатлял несколько лет назад, но Westwood сейчас, вы знаете, не может заставить себя остановиться. Я большой фанат Cannon Fodder, Sensible Soccer... А еще Dungeon Keeper: я не спал ночами, эта игра

перевернула всю мою жизнь!

.EXE: Точно так же, Майк, как Z — мою. Трудно поверить — моя первая RTS, буквально за руку приведшая меня в .EXE (это, дорогие, как получить “Зол. пал. вет.”), сделана ЭТИМ ЧЕЛОВЕКОМ. Есть отличное устойчивое выражение “Ленина видел” — как известно, единственными стимулами в мире являются деньги и желание пожать чью-то руку. Так вот, руку Отца Майка я пожал.

М.М.: Над Z2 работают только четыре человека из команды первого Z — к примеру, актер, на чьей совести голоса роботов. Мы, видите ли, не имели четкого плана действий, но отлично осознавали, что само слово “сиквел” автоматически обозначает “меньше оригинальности”. Да что там: мы изменили всю концепцию геймплея буквально пару месяцев назад, хотя работаем над проектом больше трех лет. На самом деле, осталось еще очень много вещей, которые мы хотели бы добавить... Просто нет времени. В индустрии, когда долго ничего не делаешь, тебя забывают, и возвращать к себе внимание приходится с нуля. Так что радикальным новациям придется потерпеть до Z3... Если мы соберемся его делать, ребята, не надо таких глаз. Я ничего не обещаю!

.EXE: Заглядывает главный дизайнер Джейми Барбер, который, увидев на столе бутылку .EXE-vodki, с места в карьер рассказывает, как они с Майком совершили набег на мини-бары в гостинице, когда ездили на Е3, и что из этого вышло. Майк хватается за голову и достоверно изображает



▲ Не ту игру назвали Ground Control, коллеги. Погубить половину армии в схватке за кусочек земли два на три метра с одинокой елкой посередине?... Элементарно.

▲ По .EXEксклюзивной информации, в игре будут ограниченные по количеству применений air strikes. Как в приснопамятных Worms.



Старинные верфи-склады лондонского Ист-Энда. Именно здесь обитает Bitmap Brothers.



Майк "Отец" Монтгомери: Андрей, ну вы же сами знаете, что Z2 выйдет на ПК, а значит, эта платформа никогда не загнется!



Главный дизайнер Z2 Джейми Барбер: С чувством юмора у нас все в порядке!



Орденосный ветеран игроиндустрии 37-летний Джон Филиппс. В далеком 1988 году он сотворил маленькую революцию в компьютерных играх, придумав Nebulus. Затем были Speedball 2, Z, а теперь Z2.



Папаша Майк наблюдает за работой своих дизайнеров: Побольше ракетного топлива, ребятаки!



Их трудовой подвиг был оценен высокими прави... (тьфу!) наградами коллег и прессы.



А здесь обитают братки-программеры.





страшнейшее похмелье разряда “бодун”: запивание водкой виски требует огромных душевных и физических сил... Британцы, как я всегда говорил, умеют развлекаться по-настоящему: Good boys go to Heaven, bad boys go to London.

Джейми БАРБЕР: Z2 — это война за территорию. Помните Z? Там, если вы захватывали флажок, территория полностью и моментально переходила под ваш контроль. Нынче все не так: из зданий посредством специальных роботов придется выкуривать бывших хозяев. Ну и вообще, модель ресурсов заметно изменилась — правда, всего я сказать сейчас не могу.

Увеличилось количество зданий, их будет 20 разновидностей: теперь вы будете смотреть, какое из них вам нужно именно сейчас, и только после этого решать, хватать флажок на территории со Shipyard или обратить внимание на Research Facility... Да, будут и исследования, разве вы не знали? Кроме того, рассчитывайте на апгрейды зданий.

ЕХЕ: На столах у сотрудников обильно валяется прогрессивная электроника в лице Laurent Garnier и Red Snapper (ребята слушают их последний лонгплей Making Bones), щедро одобренная мрачнейшим хип-хопом. А вот Босс предпочитает соул и джаз — живя в Лондоне трудно не иметь превосходного музыкального вкуса. Воздух такой.

Д.Б.: AI, говорите? Его разработкой заведует тот самый парень, что и в первом Z, — теперь ему прибавилось работы: знаете, трехмерность,

рельеф, корректная line of sight. У нас уникальная структура искусственного интеллекта, он состоит в некотором смысле из автономных модулей, мы называем их менеджерами. Scouting manager, combat manager — каждый из них делает свою часть работы, каждый из них, в зависимости от надобностей конкретной миссии, может обладать уровнем интеллекта от 0 до 100. Трудно объяснить, но это настоящая революция: AI действи-

тельно анализирует территорию — пока он не зашлет разведчика в ваши владения, он НА САМОМ ДЕЛЕ не будет знать, что там происходит.

ЕХЕ: О, зачем, зачем он убеждает нас, что Заочно Великий Z2 ну никак не похож на тошнотворный click-click-bang, в который в последнее время мутировал наш жанр!

Арт-департамент ВВ скалит зубы в объектив Мишиного фоторужья, на минуту оторвавшись от Counter Strike. Майк хватается за голову — позор, хоть бы изобразили работу!.. На стенах висят высокохудожественные скетчи роботов: один из них держит в конечности базуку с вытатуированным на ней сердцем и надписью “Mommy”. Успеваю задуматься, кого робот может считать своей матерью?... Доменную печь?

Выясняется, кстати, что одной только пехоты будет девять видов, а всего юнитов — около 30-ти.

Д.Б.: Не пугайтесь, с управлением все будет в порядке: камера будет исполнять любые фокусы по зажатым LMB+RMB. Вообще, у нас реализована схема LMB-select, если вы понимаете, о чем я, поэтому всяк сможет смело играть без участия клавиатуры — только разवे hotkeys... Да, миссии с таймером в некоторых последних RTS — совершенно отвратительны, вы правы. Но таймер будет и у нас. (Выразительная пауза, в диктофоне, которым я никогда не пользуюсь, слышен стук по столешнице моей нижней челюсти.) Ну, например, одна из миссий начнется с того, что в ваших системах заведется вирус, и вам нужно будет быстро найти способ его нейтрализовать — до того, как он запустит цепную реакцию всеобщего самоуничтожения.

ЕХЕ: На стене — плакат последней нетленки Гая Ритчи Snatch, которую я как раз накануне посмотрел в



Bombs are flying... People are dying... Politicians are lying too.

“Одеоне”. Все живо интересуются, понравилось ли мне. Ну, говорю, скажите честно, неужели вы и впрямь думаете, что Boris The Blade действительно похож на русского?

Д.Б.: Multiplayer? — мы им по-настоящему гордимся. Будет доступна игра с power-up'ами, некоторые из которых мы позаимствовали из своих ранних игр: так, например, один из них, будучи активированным, на протяжении минуты показывает вашим оппонентам абсолютно черный экран, при этом оставляя включенными звуки.

.ЕХЕ: Смотрю на доску с milestone'ами: судя по задачам команды на ближайшие несколько недель (интро, финальная полировка некоторых миссий шестого этапа), игра почти готова.

Главного артиста Джона Киршоу удастся-таки, не без помощи Майка-громовержца, отвлечь от отстрела полигонных террористов.

Джон КИРШОУ: ...Commander Zод? Это страшная тайна, ребята, но есть большие шансы, что он будет и в сиквеле. Миры тоже кое-что вам напомним: леса, пустыни, вулканический мир и еще три... пусть они будут для вас сюрпризом. Что же до общего дизайна техники, то мы избрали следующую концепцию: не слишком далекое будущее, лет десять вперед, не больше. Мы не хотели рисовать стандартную sci-fi-ерунду с бесформенными танками и лазерами-фазерами. Да, перед каждым этапом будет cutscene, и, безусловно, на месте останется Rocket Fuel... О, кстати, где наше топливо?

.ЕХЕ: Лишняя банка Rocket Fuel нашлась незамедлительно — теперь мы знаем, что пьют в Bitmap Brothers вместо кофе по утрам. Еще одно непереносимое условие создания игрошедевров, друзья, иначе ничего не получится. Про такие ингредиенты, как Темза за окном, балкон без перил и виселица у входа, Отец Майк Монтгомери настоятельно просил нас никому не говорить. Мы и не сказали.

Вехи

Полная софтография Bitmap Brothers.

Оказывается, жизнь на Земле была и до Z.

Xenon. Январь 1988 г. Платформы: PC, Amiga, ST, PlayChoice 10, Arcade Cabinet, C64, Spectrum, Amstrad, MSX.

Speedball. Ноябрь 1988 г. Платформы: PC, Amiga, ST, C64, NES (под названием Clashball), Sega Master System.

Xenon 2. Август 1989 г. Платформы: PC, Amiga, ST, Sega



MegaDrive, Sega Master System, CDTV, Archimedes, GameBoy.

Cadaver. Август 1990 г. Платформы: PC, Amiga, ST, Archimedes.

Cadaver the Payoff. 1990 г. Платформы: PC, PC-CD ROM, Amiga, ST, Archimedes.

Speedball 2: Brutal Deluxe. Ноябрь 1990 г. Платформы: PC, Amiga, ST, C64, NES, Sega Master System, CD 32, Gameboy.

Gods. Март 1991 г. Платформы: PC, Amiga, ST, Archimedes, SNES, Sega MegaDrive.

Magic Pockets. Октябрь 1991 г. Платформы: PC, Amiga, ST, Archimedes.

Bitmap Brothers Compilation Volume 1. Апрель 1992 г. Платформы: PC, Amiga, ST.

Chaos Engine (в США — Soldiers of Fortune). Март 1993 г. Платформы: PC, Amiga, ST, CD32, Archimedes, Sega Master System, Sega MegaDrive, SNES.

Chaos Engine 2. Март 1994 г. Платформы: PC, Amiga, ST, CD32, Archimedes, Sega Master System, Sega MegaDrive, SNES.

Bitmap Brothers CD Compilation Volume 2. Июль 1995 г. Платформы: PC, Amiga, ST.

Покемонная любовь каст

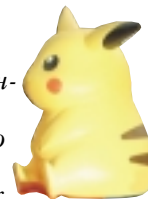
Возле сосны валялся убитый и развороченный покемон. Поза покемоньего трупа была странной — видимо, его подкинуло выстрелом и он повис на ветке, причем желтые уши оказались внутри тела, как будто бы он заглядывал себе в живот.

Дунаеву захотелось покемонины, и он приблизился к трупику.

— И ты, Пикачу, пострадал от немцев, — усмехнулся парторг. — Да только тебе хуже пришлось. Эх ты, жертва фашизма! Поддели тебя, герой войны.

Вдруг он услышал голос, точнее, отвратительный писк:

— Меня Откидыш заломал и внутрь себя закинул!



Лучшая девушка в Си-Си-Си-Пи

Elixir Studios, посольство Новистраны в Соединенном Королевстве. Чрезвычайный и полномочный нарком Демис Хассабис (Demis Hassabis). Комиссар по идеологическому воспитанию Джо Макдонаг (Joe McDonagh).



▲ Очень похоже на реальный Будапешт: тоталитарный нео-ампир а-ля Готэм-сити. “Слааавввсьяааа, аааааатечество...”

◀ ...А специальный юнит умеет взрывать мосты. Еще один, впрочем, их с удовольствием чинит.

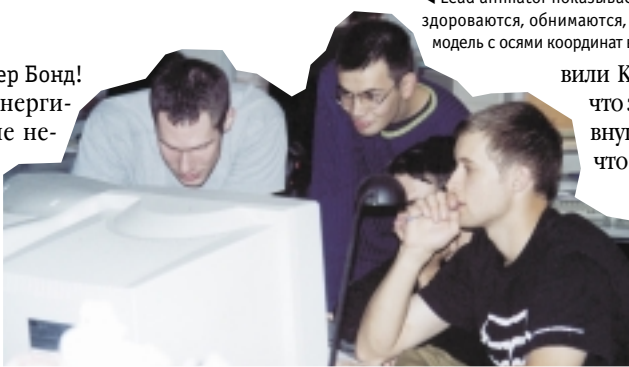
Наконец-то мы встретились, мистер Бонд! Кэмден пронизан креативной энергией: здесь легко открывать новые небесные тела или ставить Эйнштейна на место. Молнии потрескивают на кончиках пальцев, хочется немедленно написать “Войну и мир” или, как минимум, “Трое в одной лодке”. Рядом с офисом Elixir живет черный маг и злой волшебник электронного саунда Ричард Ди. Джеймс (Richard D. James), известный узким кругам под псевдонимом Aphex Twin, как-то отказал г-же Мадонне, пытавшейся заказать у него какой-то ремикс, под тем предлогом, что ему это “Too fuckin’ boring”. Наверное, когда Ричард выносит мусор, он иногда встречает спешащего на работу Демиса.

Первое, что я вижу в логове Elixir, это ваша любимая книга-игр (правда!), причем страницы с достопамятным интервью кем-то любовно выдраны с мясом. Обстановка рабочая: на столах сотрудников лежат иллюстрированные энциклопедии вселенной Star Wars и Marvel University, пластмассовый Нео целится в лоб такому же Дарту Молу, рядом с главхудожником лежит шлем Stormtrooper’a в натуральную величину, а сам артист носит чудесные зеленоватые дреды до пояса. Боб Марли злобно курит в углу вонючую папироску, точно вам говорю.

Джо, главдизайнер Republic, говорит всем, что вот пришли русские журналисты и что если им (то есть нам) что-то не понравится, то придется все переделывать, так что будьте бдительны. На нас косятся с уважением. Но переделывать, кажется, ничего не нужно: Джо приносит потрепанные, но гордые фотоальбомы семидесятых годов с надписями на чистокровном русском языке: “Азербайджан, Азербайджан!” и “Московский государственный университет”.

“Нет, задача сделать симулятор Москвы не ставится, — зато мы всю стараемся передать дух той, тоталитарной страны”. Пока все получается: так, в Republic, к примеру, будет воссозданное по чертежам здание, что должно было возвышаться на месте разрушенного настоящего ХХС, — вполне чудовищный зиккурат с гигантским вождем мирпролетариата на крыше.

Джо Магдонаг продолжает: “Не ищите в игре точек соприкосновения с нынешней Россией: мы сознательно оста-



◀ Lead animator показывает скелетную анимацию: векторы на экране здороваются, обнимаются, бьют друг друга головой в лицо. Пьяная полигонная модель с осями координат вокруг головы нетвердо стоит на ногах.

вили KGB (“кей-джи-би”), потому что эта аббревиатура до сих пор внушает ужас. Кто сейчас знает, что такое FSB (“эф-эс-би”)?”

В собранном виде игры пока нет. Есть кусочки “пазла”. Lead animator показывает скелетную анимацию: векторы на экране здороваются, обнимаются,

бьют друг друга головой в лицо. Пьяная полигонная модель с осями координат вокруг головы нетвердо стоит на ногах. Текстура военного. Джо: “You see? It’s AK forty seven machine gun. An absolutely marvelous weapon!” Точно, точно. В моделях людей при максимальном приближении будет по 9000 полигонов, все мыслимые технологии текстурирования прилагаются. На столе у аниматора стоят Эрик Картман и Sexual Harassment Panda из South Park. Они тоже будут в Новистрана?... Смеется. Нет, к сожалению.

Осторожно интересуюсь про второй проект Elixir, который, как известно, находится на стадии концепт-арта и для которого из Games Workshop выписан дизайнер карт и миниатюр Warhammer и WH 40K. Нет-нет, делает крутые глаза Джо, мы еще ничего такого и не начинали! А как же эти анимеобразные эскизы, которыми увешаны все стены, свободные от плакатов Бритни Спирс?... “Это совсем не оно! —

не слишком убедительно отнекивается смеющийся Джо, но настоятельно просит отвернуть объективы фотоаппаратов куда-нибудь в другое место: — Вот, например, модели зданий для Republic”.

И правда, есть на что посмотреть. Библия моделлеров — роскошный талмуд Art of Power с образцами тоталитарной архитектуры. Фасады зданий, как в Готэм-сити, со статуями жутких пролетариев с кувалдами. В Новистране будет метро: нам показывают станцию, легко идентифицируемую как “Новые Черемушки”... Нет, вниз, видимо, спускаться будет нельзя. На вывесках пока всякая абракадабра вроде



▲ Пейзажу сильно не хватает массовых беспорядков.

◀ Elixir удивительно непрактична — в горшках должны расти не позорные бегонии с петуниями, а нормальная пролетарская картошка и самосад.





В этом живом муравейнике рождается Republic: The Revolution.



Директор Elixir Studios Демис Хассабис в рабочей обстановке своей студии. У него нет отдельного кабинета. Не положено.



ССИ с подарком от верных русских подружек. ("Миша, — жаловался Дэйв нашему Михаилу Новикову, — после публикации в Game.EXE моих фотографий корпоративный почтовый ящик Shiny был завален письмами от русских девушек. Что они хотели? Они ничего не хотели, они передавали мне привет.")



Демис Хассабис и .EXE-стратег уточняют контуры будущих революционных преобразований в Novistrana.



Интересно, о чем задумался Ом, стоя на Оксфорд-стрит? Правильный ответ: "Неужели эти <censored> покемоны продаются и в Selfridges?"



Рядом с Андреем — уже знакомый вам по нашему январскому номеру ведущий дизайнер "Эликсира" и Republic: The Revolution Джо Макдонаг. Сейчас ребята пойдут осматривать монументы вождям революции.



Прощай, "Олимпия"! В следующем году у ECTS будет новый дом.



Первый закон Ома.





“Ифвистядид”: Демис еще не решил, какой алфавит использовать. Кремля не будет, но нечто стилизованное под него — всенепрерменно. Кварталы многоэтажек. Говорю дизайнеру, что в НАШЕЙ Novistrana такой архитектурный изыск называют “сталинским”, отчего он приходит в форменный восторг. “Неужели правда?!” Ага. И спутниковые тарелки пока еще не торчат из окон пучками. Стараюсь не смотреть на издевательски улыбающегося покемона, открытка с которым припилилена к дизайнерской стене.

Освобождается Демис и зовет в переговорную, она же комната отдыха (Dreamcast и настольный “Сегун”). “Мы пока не собирали Republic, все, что у нас есть, это видеоролик с ЕЗ... Но он абсолютно устарел, лучше не портить себе впечатление. В ноябре будет готова играбельная версия, приезжайте смотреть”. На шкафу валяется фуражка Несокрушимой’n’Легендарной, вместо кокарды — лого Elixir. Демис незамедлительно ее надевает и становится похожим на рядового СА “среднеазиатской национальности”.

Демис ХАССАБИС: Над двумя проектами сейчас работают 30 человек, хотя четкой дифференциации нет: programming teams во многом пересекаются. Вообще, это проблема: для второй игры нужно в полтора раза больше людей, следовательно — и места в офисе. Работать удаленно я не разрешаю.

Собственно, никто никуда не торопится: смотря по тому, как пойдут дела, анонс второй игры состоится на следующей ЕЗ... Или не состоится. Может, через год, не знаю...

.ЕХЕ: На фоне могильщиков индустрии, мечущих килограммами икру и с криками “Полундра!” устраивающих пышные попки по неубитому ПК-рынку, Демис выглядит абсолютно уверенным в себе. Задаю сакраментальный вопрос о перспективах и смысле жизни.

Д.Х.: Индустрия, конечно, не умрет — просто девелоперы будут работать с оглядкой на консоли. Я вот тоже планирую создать в скором времени исключительно приставочную игру (слышали?! — **А.О.**), но не нужно делать из этого трагедию. Идет и обратный процесс — исключительно консольные девелоперы вдруг стали производить ПК-игры, вот, к примеру, THQ. Все равно и самые продвинутые технологии, и coolest games на ПК вечны.

.ЕХЕ: Демис искренне интересуется, на что нынче похож Black & White. Рассказываем ему то, что вы прочтете в следующей главке. Если помните, босс Elixir начинал работу над B&W вместе с Питером Молинё, но потом их пути разошлись...

Д.Х.: Думаю, они должны были бы указать мое имя в credits, хотя бы как программиста. Но вряд ли... Видите ли, движок B&W выглядит и работает как сильно модифицированный

◀ Повернись история немного по-другому, ЭТО стояло бы напротив Театра эстрады, тыча пальцем в глаз титаническому Петру Первому.

▼ А это, друзья, моя бывшая школа. Здесь не видно, но у входа стоят чудовищные статуи пионеров обоего пола с пустыми глазницами и складкой над губами, не предвещающей подследственным ничего хорошего.



Populous, в техническом смысле там нет никакого прорыва. Мы же используем абсолютно уникальную, новейшую технологию — самое любопытное, что вам не понадобится запредельная конфигурация, чтобы нормально играть. Pentium II 300, что-нибудь вроде Voodoo2 — и вы у цели. Нет, Андрей, твой знаменитый GeForce не останется без дела. Вы же видели модели персонажей...

.ЕХЕ: Видели, конечно.

Прощаемся, предложив Демису переселить сайт Novistrana.com в доменную зону .ru — будет весьма комильфо. Он выглядит пораженным —



такое ему в голову не приходило. “А это реально?”

Более чем.

УСНЕНИЕ Заратустры

И Заратустра говорил так народу: Я

.УЧУ вас о сверхчеловеке. Человек

есть нечто, что должно превзойти.

Что сделали вы, чтобы превзойти его?

Все существа до сих пор создавали что-

нибудь выше себя; а вы хотите быть отливом

этой великой волны и скорее вернуться к состоянию

зверя, чем превзойти человека? Что такое покемон в

отношении человека? Посмешище или мучительный

позор вроде выдавливания геморроя. И тем же самым

должен быть человек для сверхчеловека: посмеши-

щем или мучительным геморройным позором.



Call the wife/ Call the whore

Black & White (Lionhead/Electronic Arts).

Дата выхода: весна 2001 г.

Чтобы ни говорил Демис, отныне вы можете смело пополнить список личных жизненных целей строчкой примерно такого содержания: “Непрерменно дожидаться B&W. И играть, играть, играть!”. Сделайте это. Впишите эту сакральную фразу рядом с “Купить GeForce, как у Ома”, “Перейти наконец в шестой класс” или “Найти тово гадюныша, каторый пацарапал мой Мерин”. Поверьте, друзья, это сродни сдвигу тектонических плит — событие эпических масштабов.

Питер — это наш Элвис. Вот он вещает
громовым голосом ... Разговоры замолкают.

Питер — это наш Элвис. Вот он вещает громовым голосом на сцене демо-комнаты в Lakeside View, вот он в реальном времени компилирует боевую систему в Hilton's Scotland Room. Разговоры замолкают. Пресса почтительно выстраивается в длин-



давать подданным подарки. Мы можем, о порка мадонна, даже носить горстями пшеницу с полей в закрома, помогая им убирать урожай. Если захотим.

“Вы можете быть хорошим

парнем”, — говорит Питер-Элвис, пока мир на экране стремительно расцветает, птичьи голоса становятся громче, а наша Цитадель приобретает снежно-белый окрас. “...Или стать непередаваемым, абсолютным Злом”, — и озера превращаются в лаву, небо покрывается зловещими тучами, а у антрацитной-черной Цитадели отрастают паучьи лапы. “Подданные не перестанут в вас верить и вам подчиняться: вы все равно останетесь для них Богом, чье желание — закон, — улыбается Питер. — Кстати, вы сможете инкорпорировать в игру контакт-лист своей ICQ и, например, заставить

вашего босса отправляться на лесоповал, а вашего друга с его секретаршей — производить потомство”. В подтверждение этих слов пейзажи Стив Джексон транспортируется Питером на сезонные работы в поле.

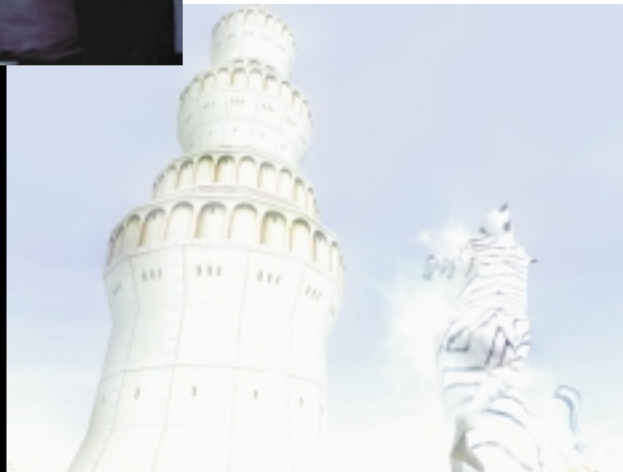
Black & White... Валит с ног. Даже экраны Loading, этот верный спутник молодого бойца, выглядят, как экспонаты музеев актуального современного искусства. Вот как EA будет вести наружную рекламную кампанию проекта: постер, поделенный на две части. Белая: Save the whales! Черная: Do not save. Белая: Buy this game. Черная: Steal it. Read this poster/ Vandalise it. И то, что вы видите в подзаголовке.

Zoom — невероятен. Камера уносится за облака стрелой, достойной пули, и с тем же изяществом грохается, как на роллеркостере, вниз, чтобы заглянуть подданным в бесстыжие глаза. Мы раздавлены и деморализованы. Игра наматывает все наши органы чувств на кулак и с корнем отрывает их от внешнего мира: это похоже на... На игру, о которой вы всегда мечтали, только во много раз лучше.

Злонравный интерфейс... Его не видно! Абсолютно. А наши поклонники (Питер зовет их миньонами, от minions) гуляют без сопровождения уродливых рамок и healthbar'ов. Между игрой и нами нет посредников — только курсор, рука Бога. В зоне нашего влияния (огромная, на половину острова, окружность) мы абсолютно и безоговорочно всеисильны: мы можем сажать и выкорчевывать леса, швыряться валунами и раз-



Мир абсолютно живой. Можно взять валун и просто так, от нечего делать, покатавать его по поселению, давя хижины и калеча вопящих от ужаса людей. Можно поджечь лес, положить в самое пекло валун и подождать, пока он нагреется, после чего сбросить его прямо над поселком. Вы можете заниматься этим днями, неделями. Питер берет за шиворот человечка, поднимает его на заоблачную высоту и швыряет вниз, на городскую площадь. Вздох ужаса проносится по городку, вокруг трупа собирается толпа. “Видите? Это еще один шаг к темной стороне Силы. Они будут уважать вас больше, но те-



▲ Понукаемая трЗ-файлом “Ах, что за прелесть это танго”, Зёбра танцует вальс.
◀ Зёбра с выправкой выпускника Вест-Пойнта и с выражением “лица” Майка Тайсона, только что откусившего ухо Холифилду, празднует день рождения — ей исполнился годик.



перь начнут еще и бояться. Хотите исправиться и поднять им настроение? Попробуйте подогнать косяки рыбы поближе к рыбакам. Да-да, прямо рукой”.

Игра огромна и не имеет дна. Питер показывает систему магии: обводит курсором вокруг поселения, и над ним вспыхивает невероятной красоты защитный купол, не пропускающий даже звуки, не говоря уж о дожде. “Видите? Чтобы активировать заклинание, вам нужно сделать мышью несколько пассивов. Всего-то. Чтобы отменить spell, просто повозите туда-сюда — “зачеркните” его”. На месте светящегося чуда с лязгом поднимается железная клетка: “Куда менее эффектно, зато гораздо действеннее, если на ваших подданных покушается вражеский зверь”.

Звери. Даже без них эта игра была бы сокрушительной силы культом. С ними — у меня не хватает эпитетов. Это религия.

Питер создает обезьяну и прицепляет к ней поводок. Нетвердолапый пока примат болтается на привязи, глазет по сторонам и пытается понюхать склад зерна. “Нам некогда ждать, пока он повзрослеет... Прыгнем немного вперед”. Creature на глазах мукает, не теряя, впрочем, абсолютно идиотского выражения лица. “Вы будете его воспитывать”, — говорит Питер, почесывая животине пузо. Животина хихикает и выглядит довольной. “...Или наказывать”. — Обезьяна получает курсором страшные оплеухи, ее голова мотается из стороны в сторону. Она скиает и начинает хныкать. “В зависимости от примененных педагогических методов вы получите на выходе или вот это (белоснежная широкоплечая мартышка с взглядом строителя коммунизма. — **А.О.**), или вот это (ужасный злобный кингконг, без содрогания, серьезно, не взглянешь. — **А.О.**). Не считая, конечно, бесконечного множества промежуточных вариантов”.

Наш зверь самостоятельно делает скриншоты с собой в главной роли и в достаточной степени знает HTML, чтобы лично разработать свой сайт и постоянно его обновлять. “Вы сможете, если захотите, вывесить эту страницу в онлайн”.



◀ Непременные внешние проявления доброты и человеколюбия — идиотское выражение морды, круглые глаза и пушистая белая шерстка. Пикачу завидует черной завистью.

▼ Немного деяний, недостойных бойскаута, — и бабочки превратятся в обыкновенных летучих мышей, а пастораль померкнет.



Животное может оказаться в дурной компании (“Многие из вас уже родители и должны знать, как это бывает на самом деле!”): для этого есть режим Arena. Рукопашные между гигантскими существами сделаны на уровне Soul Blade, тянут на самостоятельную игру и выглядят превосходно.

“Несмотря на то что на заднем плане у нас будет звучать ambient music, вы сможете играть, одновременно слушая CD. Тогда можно будет делать вот что...” Питер запускает лежащий на десктопе mp3 Coldcut vs DJ Shadow, встроенный в игру эквалайзер определяет, что имеет дело с хип-хопом, и обезьяна начинает самозабвенно исполнять мощнейший брейк-данс. Мы в шоке. Интересно, как она отреагирует на Razuzu или Таню Буланову?..

Но считайте, что вы ничего не знаете про B&W. Попробуйте рассказать об этой игре на двух журнальных страницах сродни поползновениям вычерпать море десертной серебряной ложкой.

Это не игра.

Это откровение, высочайшее искусство.

P.S. Как выяснилось сразу после ECTS, релиз B&W перенесен с ноября нынешнего на, ориентировочно, март 2001 года. По, в основном, маркетинговым причинам. Плюс для того, чтобы дать мне возможность спокойно купить и установить Dolby Digital, а также, возможно, сменить порядковый номер (читатель ждет уж рифмы) GeForce с “единицы” на “двойку”.

P.P.S. Питер Молиньё заключил с Microsoft контракт на две эксклюзивные игры для X-Box, и B&W может оказаться последней на долгие годы игрой Lionhead для ПК.

P.P.P.S. Ни один покемон во время работы над материалом не пострадал. Почти.

Destination: ■ Hitman: Codename 47 (демо-версия)

ЭЛЕГАНТНЫЙ КИЛЛЕР

Это игра, о которой вы мечтали. Это герой нашего времени. Он правильно держит руку с пистолетом. Таскает в кармане аккуратно свернутую струну от пианино. Умеет осторожно, незаметно, на миллиметр выглянуть из-за угла — и не быть замеченным. Одет в протокольный черный костюм, носит тонкие перчатки того же цвета. Галстук кроваво-красный. Никогда не расстается с солидным арсеналом: от ножа и “Беретты” с глушителем до шотгана и пары “Узи”. Пользуется любым оружием интеллигентно, со смертоносной грацией хищника.

Александр ВЕРШИНИН

Лицо хладнокровного убийцы — острые вытянутые черты, резко выдающиеся скулы. Уголки губ презрительно опущены вниз. Косматые брови и стеклянные пронзительные голубые глаза. Настоящий ассасин, недаром он похож на моего любимого преподавателя матанализа. Наконец-то в компьютерной игре появился герой, которому действительно можно симпатизировать. Попробуйте этого не сделать! Обычно позирует с любимой снайперской винтовкой. Неплохо смотрится и с двумя

еще дымящимися пистолетами. Имени, разумеется, нет. Только номер. Сорок семь.

Аморальные принципы

Hitman подхватил покачнувшееся и выпавшее из ослабевших рук Thief знамя перестройки action-жанра. Вор выходит из тени, решительно шагнул в совершенно новый мир. Наша вселенная, наша планета, наше время. Все почти реальное, очень знакомое и понятное. Попробуйте примерить на себя новую одежду. Перестаньте мыслить категориями “добра” и “зла”, это примитивизм. В нашем измерении есть только люди, которые делают свою работу. У 47-го непростые обя-

Начните чтение с этой заметки!

Собственно, это закономерное окончание прелюдии, а не его начало. Финальное ощущение — влюбленность. Конечно, авторам приходится делать некоторые скидки для AI охранников и прохожих, дабы сохранить играбельность... Но это самый совершенный с точки зрения игрового мира проект и реальный претендент на титул “Игры года”. Если только не подкачает полная версия.

занности. Он специализируется на невозможных миссиях. Точнее, на сверхсложных: чтобы выполнить подобное задание и остаться в живых, необходимо быть очень особенным человеком.

Авторы Hitman взяли на себя смелость преступить безраздельно царствующие в индустрии детские законы морали. В большинстве случаев “мы” — это хорошая сторона. “Они” — сатрапы, палачи и душегубы. Hitman решительно отвергает философию подобного рода. Главный персонаж игры, профессиональный киллер, ничуть не лучше своих жертв. С любой точки зрения! Он пользуется тем же самым оружием, так же уязвим, так же смертен. На его стороне элемент неожиданности, на их — численное превосходство. Чтобы выжить, ему придется быть умнее. Что, поверьте, совсем не просто. Искусственный интеллект противников и общая продуманность алгоритмов в Hitman: Codename 47 вызывают чувство глубокого восхищения.



Цель находится всего в двух метрах! И так недостижима. Изрежетя до состояния дуршлага.



Короткий разговор с водителем. Он даже успел вытащить пистолет!

Простой план Я умышленно не стану описывать прелести графического движка, сногсшибательную плавность анимации движений персонажей, шикарные визуальные эффекты (стрельба трассирующими — это песня) и прочие изыски. Тема, достойная отдельного коана в рецензии. До лучших времен откладывается и ода гениальному интерфейсу игры, еще одной маленькой революции в мире шутеров от третьего лица. Крохотная демо-версия Hitman (неприменно см. на диске!) блестяще раскрывает сложную организацию игрового мира, многообразие реакций на действия главного героя. И, поверьте, такого вы еще не видели.

Место: Гонконг. Задание: устранить главаря одной из триад и всю его охрану. Заказчики предлагают разместить дистанционно управляемую бомбу под сиденье водителя. Действие разворачивается на крохотном пятачке, в одном из старых кварталов. Дорога вокруг жалкого стада из пяти-шести обшарпанных кирпичных домов, узкие, заполненные мусорными баками проулки между строениями — вот и вся диспозиция. На каждом углу как минимум по одному головорезу, вооруженному “Узи” или шотганом. Редкие прохожие выразительно смотрят в глаза, провожают взглядом и поворотом головы (роскошная, кстати, деталь, такого еще никто не делал!). Европейцам в этой дыре не доверяют.

Не пугайтесь, дальнейшее суть сжатое описание моего личного опыта общения с демо Hitman. Первая смерть через три секунды после начала миссии. Не посмотрел по сторонам, был сбит тем самым лимузином, который предстояло взорвать. Неудача, начинаем заново. На 47-го в открытую глазуют. Стоит вытащить оружие, как охранники

открывают ураганный огонь, а прохожие в ужасе убегают и “стучат” ближайшему бодигарду. Что опять же приводит к поднятию тревоги и охоты за странным лысым парнем в темном костюме. Открытое столкновение приводит к фатальным результатам. Одетый в кевларовый бронежилет киллер умирает не так быстро, как пытающийся фехтовать вор, но результат всегда один и тот же. Смерть под градом ударов.

Значит, должен быть другой выход. Предусмотренный сценаристом. Вуаля! Оказывается, сразу после прибытия босса на место встречи, в местный ресторанчик, его верный водитель отлучается за угол. Буквально на несколь-

ко десятков секунд — по вполне земным, человеческим причинам. А здесь его поджидает либо струна на горло, либо нож в спину, либо пуля из пистолета с глушителем в затылок. Главное, чтобы никто ничего не услышал и не увидел. Быстрая смена одежды, труп сбрасывается в ближайший канализационный колодец. Пока злобного вида китаец с косичкой, главный телохранитель, находится по другую сторону лимузина, вытаскиваем бомбу. Наличие заготовленной заранее скриптовой сцены означает, что от нас ожидали именно таких действий. Вот выходит босс, садится в лиму, и... Ой, мистер Косичка решительно направляется в нашу сторону. Почему? Все правильно, на 47-м одежда водителя! Поспешное отступление и смена гардероба за углом. После пары минут безуспешных поисков Крутой сам садится за руль — можно вытаскивать красную кнопку. И снова смерть! Слишком близко, убит взрывной волной.

День курка Детали. Крохотные, столь приятные для внимательного игрока детали. Вниманием к ним и удивительной свободой для импровизации Hitman подкупает, вполне заслуживая титула “Fallout от шутеров”. Я долго не мог понять, почему, если с самого начала миссии взять с собой шотган, охранники начинают немедленно атаковать. Оказывается, даже тогда, когда даешь команду “убрать оружие”, шотган остается в левой руке. Достанешь пистолет, “Узи”, струну или нож — в другой руке все равно маячит ружье. Баг демо-версии? А вот и нет. Озарение пришло лишь через пару

Одетый в кевларовый бронежилет киллер умирает не так быстро, как пытающийся фехтовать вор, но результат всегда один и тот же. Смерть под градом ударов.





дней, когда я внимательно рассмотрел анимацию смены оружия. 47-й определенно “знает” о наличии шотгана в левой руке. Он не пытается доставать его, а лишь перехватывает на изготовку. Когда с “пустыми” руками даешь команду “положи оружие на землю”, наш герой аккуратно отпускает “пушку” именно из левой руки. А теперь еще один логический скачок: куда можно убрать здоровенный ствол, если на тебе только костюм? Ответ: некуда. Значит, приходится носить его в руках! Здорово, правда? И опять надо выбирать — между не вызывающей подозрений внешностью и убийным ар-

▼ Неудивительно, что такого парня не пускают в ресторан. Наверняка ему заказали повара!

сеналом. Все честно. Так, как должно быть. Hitman благоволит к умным экспериментам. Можно аккуратнейшим образом перестрелять всю охрану из-за угла, из пистолета с глушителем. Не услышав выстрела, но заметив падение партнера, охранники сбегают к телу, предоставляя вам великолепную возможность уложить их всех. Заметьте, если использовать обычное оружие, противник сразу же определит направление, откуда был сделан выстрел, и, вытащив пушки, отправится на охоту. Если взять униформу одного из убитых гардов, нашедшие тело соратники будут искать подозрительного члена банды и в конце концов выйдут на вас. А вот если переодеться еще раз, в другой маскарадный костюм, охота на ведьм вас никак не затронет.

В СЛУЧАЕ АТАКИ НА ВХОДЕ/ВЫХОДЕ ОДНИ ЗАТАЛКИВАЮТ В БРОНИРОВАННЫЙ ЛИМУЗИН ХОЗЯИНА, ДРУГИЕ ПРИКРЫВАЮТ СВОИХ КОЛЛЕГ ОГНЕМ. И МЕДЛЕННО ПРИБЛИЖАЮТСЯ К МЕСТУ, ГДЕ СПРЯТАЛСЯ КИЛЛЕР. ВЫ.



Это не то, что вы думаете. Просто небольшой маскарад.

Если, если, если. Чудесное слово. Представьте себе, взрывать главаря совершенно не обязательно! Можно открыть огонь и подстрелить птичку на входе в ресторан. Или на выходе. Важен результат — миссия все равно считается выполненной. Как вы думаете, что происходит, если устранить охранников у входа в заведение еще до прибытия лимузина? Вылезавший первым бодигард немедленно заметит их отсутствие — и прыгнет обратно в машину! Автомобиль с ревом сорвется с места, попытка покушения провалена. AI, как уже говорилось, необычайно хорош для шутера. Враг совершенно определенно действует сообща. Так, в случае той же атаки на входе/выходе одни затапливают в бронированный лимузин хозяина, другие прикрывают своих коллег огнем. И медленно приближаются к месту, где спрятался киллер. Вы.

Мнения об игре

“Шутеры становятся все умнее и умнее”, — констатируют умные люди с сайта GameSpot (www.gamespot.com).

“80% планирования и 20% экшена. Нам это нравится!” — восклицают на сайте Computer Games Online (www.cdmag.com).

ХИТМАН: БЛОДМЕНИ 47

ЖАНР Тактический шутер от третьего лица

РАЗРАБОТЧИК

IO Interactive

www.ioi.dk

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

www.eidos.com

САЙТ ИГРЫ

<http://www.hitman.dk/>

ДАТА ВЫХОДА

4 квартал
2000 г.

ОБЪЕМ ФАЙЛА

47 Мбайт



СМ. ИГРУ НА НАШЕМ ДИСКЕ!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 266 (рек. Pentium II 433), 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт), 51 Мбайт на жестком диске.

ОСОБЕННОСТИ

Вторая ступень в развитии нового поколения шутеров от третьего лица. Крайне интеллигентный проект.

СУТЬ Thief, но с лицензией на убийство. Для умных и терпеливых. Квакеров просьба не.

Destination: ■ 4x4 Evolution (демо-версия)

Полный привод

Стараниями Accolade и Test Drive: Offroad жанр внедорожных гонок получил дурную славу с самого рождения. Даже страшенькая Monster Truck Madness смотрелась куда лучше! Ах да, ее сделала та же самая команда, аркадный симулятор которой мы как раз собирались похвалить. Ребята работают над собой — не иначе.

Александр ВЕРШИНИН

Большевики из новостного отдела .EXE говорили о 4x4 Evolution только хорошее, а идея спортивного вождения непригодных для этого транспортных средств жива и процветает в защищенных от внешних воздействий резиновыми шлемами™ головах отечественных водителей. Значит, продукт правильно ориентирован и, если разработчики не подведут, обречен на понимание со стороны рабоче-крестьянских масс. Газу даешь, товарищ, не глядя!

Желе и тормоза Понимание — одно, а опыт — совсем другое. Глубокоуважаемая "Лада-

Нива", может, и является неплохим внедорожником, но сравнить ее с каким-нибудь американским или японским джипом совершенно невозможно. Что убедительно демонстрирует аккуратно воспроизведенный в демо-версии 4x4 компьютерный Nissan Xterra.

Сидишь высоко. И не на безаппеляционной чужой табуретке, а в мягких разлапистых диванах. Подвеска с непривычки кажется железной: при повороте из-под сиденья мягко выскальзывают шасси и рама, неохотно утягивающие за собой кузов с пассажирами, двигателем и прочей снедью лишь через долгую секунду. Невообразимые ощущения: что-то между принцессой на горошине и вишенкой на отменном английском пудинге. Двигателя почти не слышно, отдаленное урчание раздается только на максимальных обо-

Начните чтение с этой заметки!

Авторы Terminal Velocity (старожилы, а!), Monster Truck Madness, Fly и недавнего хита Nocturne, совершив замысловатый круг почета по жанрам, решили вернуться к теме автомобильных симуляторов. Ну, почти симуляторов. 4x4 Evolution представляет несколько интересных идей, вроде отключения полного привода на ходу, но в целом ограничивается рамками аркадного жанра. Впрочем, пока это лишь паблик-тест, одна машина и одна трасса. Не без интереса посмотрим на релиз.

ротах. Все это превращает вождение автомобилей класса sport/utility в сущий кошмар.

Управлять таким авто эйфорично легко — вплоть до самого критического момента, срыва. Когда пересекаешь грань дозволенного, пушинка-внедорожник вдруг обретает чудовищный вес и инерцию, неповоротливость и стремление совершить что-нибудь батутно-акробатическое. Тормоза малоэффективны, а рулевое колесо наотрез отказывается сотрудничать с остальной ходовой. Джип слишком высокий, слишком громоздкий, слишком упрямый. Такой, каким он кажется со стороны. Что приятно, ребята из Terminal Reality умудрились достаточно точно передать изменчивый характер типичного внедорожника — даже на примере умеренного во всем "Ниссана".

Игра без правил Несмотря на странную симпатию слабого пола к необъятным джипам, соревнования на sport/utility приходится признать чисто мужским видом спорта. Состязание для человека без комплексов. Есть набор контрольных пунктов, на которых необходимо отметить в определенной последовательности. Есть соединяющая чекпойнты дорога, дебри вокруг нее и джип в количестве одной штуки. Маршрут остается полностью на совести водителя. На то вам и внедорожник! И вот, brave гонщики с треском и пронзительным высоким воем двигателей ломаются

На работу подвески страшно смотреть. Во сколько обойдется ремонт? Бумажник отчаянно пытается совершить сепуку.





▲ Наш джип отличается от “вражеского” наличием большой антенны. Радиоуправляемый?

▶ Прыжок будет затяжным. Пристегнитесь, закройте глаза и давите на газ.

сквозь чащу, делают головокружительные прыжки и преодолевают водные препятствия в попытке первыми преодолеть заветную финишную черту. Незатейливо, но увлекательно — кланусь своей прорезиненной треуголкой!

Графический движок приятен, но простоват. Модели джипов подозрительно похожи на реальные прототипы, хоть и отличаются некоторой игрушечностью при взгляде издалека. Авторы умудрились получить лицензии на почти полсотни (!) моделей внедорожников и обещают более пятнадцати трасс с самыми разнообразными ландшафтами — от песков Техаса до арктических льдов пропитой некогда Аляски. Зато спартанский подход к проблеме игровых видов: пара болтающихся прямо за внушительной кормой “Ниссана” камер, плюс еще одна, несчастная, притороченная где-то в районе радиатора. Правдивого изображения торпед, рулей и коро-

тунингом подвески, тормозов и распределением привода между передней и задней осями. Разумеется, все метаморфозы производятся с помощью незатейливого “бара”: влево-вправо, назад-вперед. Чтобы все поняли — в том числе из той боевой гвардии, что катается по бездорожью без шлемов. В режиме “чемпионата” обещают про-давать ценные безделушки, вроде спортивных подвесок и интеркулеров. Все для вашего колесного танка!

Из стаи аркадных гонок на “джириках” Evolution выгодно выделяется несколькими приятными деталями. Например, возможностью отключения полного привода и наличием “пониженного полного”, режима, предназначенного для преодоления серьезных препятствий — вроде Альп (по Суворову) и болот (по Сусанину). Опириуя приводом на ходу, действительно ощущаешь различия в поведении машины до и после. ЗдоОрово. А еще ре-

ально считается общий километраж вашего автомобиля, не обнуляющийся с каждым новым заездом, и на финише учитываются не только средняя и максимальная скорости, но и максимальное время пребывания в воздухе, а также дальность прыжка! Состязания кузнечиков.

Среди огорчений встречаются серьезные. Как то: невозможность деформации кузова (не политкорректно), нежелание автомобиля переворачиваться даже тогда, когда на этом настаивает хозяин, способность тяжеленного джипа забираться на почти отвесные и очень высокие горки. Отчетливо пахнет попсой, коллеги. Наконец, дождь не делает погоды, как это ни абсурдно звучит. Пока автомобиль совершенно все равно, мокрая под колесами земля или сухая. Зато есть лицензия на резину BF Goodrich и официальное предостережение: “Внимание, джипы ездят совсем не так, как легковые автомобили!” На том и порешим.

В исходной, доступной всем и каждому в Интернете бета-версии (ищите ее по адресу: www.4x4evolution.com/beta/, ну а демо-версию мы опубликовали на прошлом диске) есть одна трасса, один джип, четыре типа “погоды”, четыре вида “времени суток”. Сложно сказать, что именно хотят обкатать разработчики — совместимость графического движка или сбалансированность игры. На данный момент 4x4 Evolution выглядит скорее незатейливой аркадой, нежели настоящим симулятором. А значит, будем надеяться на увеселения, раз серьезный подход к делу кажется маловероятным. Полный привод — и вперед, за бодро улелепывающими почти идеальными AI-игроками.

Несмотря на странную симпатию слабого пола к необъятным джипам, соревнования на спорт/utility приходится признать чисто мужским видом спорта. Состязание для людей без комплексов.

4x4 Evolution

ЖАНР Аркадные гонки	
РАЗРАБОТЧИК Terminal Reality www.terminalreality.com	
ИЗДАТЕЛЬ Gathering of Developers www.godgames.com	
САЙТ ИГРЫ www.4x4evolution.com	
ДАТА ВЫХОДА	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
4 квартал 2000 г.	Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 7.
ОБЪЕМ ФАЙЛА	ОСОБЕННОСТИ
23 Мбайта	
СМ. ИГРУ НА ДИСКЕ К 10-МУ НОМЕРУ ЖУРНАЛА!	Холмистая местность, джип, контрольные пункты. Вопросы есть? Если есть, не спрашивайте про шляпу ковбоя Мальборо и салоги со шпорами — не полагается.
Тестовая версия для широких народных масс, одна машина, одна трасса, четыре типа “погоды”, четыре вида “времени суток” и одно справедливое предупреждение: “Внимание, джипы ездят совсем не так, как легковые автомобили!”	

Destination: ■ Gift (демо-версия)

ПОДВИГ ШОКОЛАДНОГО ЗАЙЦА

Давно не было вестей с полей безумной и непризнанной гениальности? Думаете, с побегом Arxel Tribe кончилось царство Стуо на земле французской? А вот и нет! Молодые, смелые, перспективные и непризнанные стекаются под гостеприимный шлем последней, напоминающий о ранних днях синюшной космонавтики.

Маша АРИМАНОВА

Вот, к примеру, новая команда Eko Software, что воплощает в жизнь зародившийся в гениальной голове Филиппа Ульриха (Philippe Ulrich) проект Gift. (Ульрих, к слову, целиком и полностью ответствен за первую, не поддающуюся классификации и анализу часть Dune.) Gift — трехмерная аркада, но не простая, счастливо жужжащая и резвящаяся на солнце 3D-аркада, а сатирическая, с хитрым таким прищуром аркадища.

Да-да, сатирическая. То есть поплеывающая с высоты полета Стуо и ее подразделений на гнусные штампы, клише и матрицы мирового игроконструирования. Идея эта выжигала мозг Ульриха почти десять лет, пока он не познакомился с Режи Луазелем (Regis Loisel), выдающимся французским рисовальщиком комиксов. Вместе они вывели образ центрального персонажа и наметили объекты безжалостного обличения разящим без промаха осмеянием. На свое несчастье, Eko Software как раз явилась к Стуо с новехоньким движком, полным пьянящей легкомысленной трехмерности, и угодила под горячую руку. С этого рокового дня на совести этих компаний значится "пародия на Интернет, киношки со специальными эффектами, видеоигры и реальную жизнь". И ничего тут не поделаешь.

Семь полоумных гномов

Выступающая в легком весе демо-версия Gift подводит предварительный итог трудовой деятельности Eko Software. Перед

Выгодные световые эффекты. Это вовсе не солнце, а какая-то вертящаяся штука за окном.

нами первый образчик насмешливого мира с неудобными персонажами, сооруженного объединенными усилиями лучших безумных гениев Европы.

На спасение принцессы со странноватыми анкетными данными (Лолита Глобо, урожд. Лолита Глобо) во всем мире остался только один кандидат. И это Гифт — неопрятный толстячок, смахивающий на шоколадного зайца фабрики "Красный Октябрь". Да уж, вот так и выглядит плод многолетних мозговых ухищрений ведущих деятелей искусства французской державы! Нормальный шоколадный заяц с купированными ушками, оснащенный, правда, мощным волшебным посохом.

Начните чтение с этой заметки!

Gift — аркада, если угодно, постмодернистская, на достаточное количество процентов сотканная из цитат. Все восемь довольно-таки красивых эпизодов (судим по авторским скриншотам) утыканы пародийными шпильками, сатирическими шипами и ядовитыми колючками, набиты камешками в чужие огороды. В полной версии вы найдете круглые темные очки и облегающие шортики пионерки Ларочки, рабочий комбинезон пропойцы-сантехника Марио и белые перчатки расчлененного Рэймана. Обнаружите лазерный меч Дарта Вейдера, самого черного человека в галактике, пулемет и служебную униформу без вести пропавшего пехотинца Quake. И смотрите, не пройдите мимо характерного содового телефона с выдвигающей мембраной! Но все это программа телепередач на завтра. Пока же попробуйте на зуб демо-версию.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





Есть у него и архивраг с малость зловещим позывным The Shadow of the Black Deep Dark Night. В дальнейшем, пожалуйста, TSBDDN. Ради спасения прекрасной Ло-ли-ты, страдающей пренеприятным синдромом Бело-снежки, Гифт тащит через упомянутые миры семерку сумасшедших гномов. Или полоумных. Ненормальных, в общем. У каждого какая-нибудь мания, а если не мания, то фобия. От клептомании до боязни высоты и хронической лени. Вот и думайте, насколько легко управиться с каждым из этих несчастных пациентов на непростых дорожках каменистых миров! Собрав всех гномов вместе, можно пробиться на восьмой, засекреченный, уровень, в теплые объятия TSBDDN. Или принцессы. Это уж как повезет.

Уровни, говорят, будут такие: порядком подмокший Tiptanic, аль-капоновский Alcatraz, навязший в зубах Star Stress, леденящий кровь маленьких детишек Drakuland, сосульчатый Iceland, славный пирамидами и контактами с инопланетянами Paztec и дьявольский Mine of Horror. Да, их, как легко подсчитать, семь, что связано с сакральными особенностями сюжета. Восьмой этап тоже образуется, но его тематика пока не разглашается. Само собой, даже при простом перечислении прослеживается четкая структура платформенной аркады, да и создатели утверждают, что главной моделью для подражания послужил более чем известный в определенных кругах (пусть и на ненавистной PSX — что подлаешь, хорошие трехмерные аркады никогда не были нашей собственностью) Crash Bandicoot. Промедление в платформенной игре по-

▲ **Батискафный кадр полной версии. Будем надеяться, что на пути к TSBDDN стекол и прочих прозрачных поверхностей будет все больше и больше.**

добно смерти, забвению и распродаже имущества компании с молотка, так что такого рода уровни обычно проносятся мимо, как туннели, ради динамики разработчики жертвуют всем. Но это обычно.

Смотрим и видим Так вот, глядя на ставший демо-версией фрагмент того самого Iceland'a, одно можно сказать твердо: эта-лоном для Gift мог служить кто угодно, но не Bandicoot. Где вы видели в "Бандикуте" рез-ко плавающие туда-сюда платформы, на которые никак не удастся попасть, уровень, поделенный на отдельные скучные каморки, ус-ловные драки с неуклюжими взмахами по-сохом? Такой склеротично заторможенный

геймплей скорее пристал абсолютно провальным аркадам Croc и Hyde. Вот в их влияние на неокреп-шие умы разработчиков поверить как раз очень легко. Это, конечно, еще не означает, что Gift из-начально плох. Это просто совершенно дру-гая игра. Очень терпеливая аркада.

Движок Gift не очень быстр, но красив. Лучис-тый свет — за окном заснеженного домика вер-тится какой-то кристалл. В поленницу воткнут по-блескивающий топор.

Обещанная пародийность пока проявляется лишь в омерзительных врагах — этаких ос-нащенных ластиками карандашах на кривых ножках, лихо гарцующих по коридорам. Базу-

ка — как раз подходящая вещь для расправы с подобными уродцами. Меньшего они не зас-луживают.

Уже есть кое-какая магия, и выглядит она весьма своеобразно. Из посоха в длинную ли-нию высыплются порохообразные головешки, хвост этого волшебного подарка поджигается ударом посоха о кремниевую пластину, весе-лое пламя бежит по дорожке угольков, снося все. Это-то и позволяет подозревать, что Gift не совсем пропащая для нас с вами игра. Сама идея подобного средства разрушения требует особого подхода к делу. Высокой культуры, можно сказать.

Приятно и то, что авторы не бросили на про-извол судьбы квестовый элемент, оснатив Gift рунными головоломками.

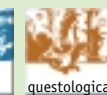
Ну а в прекрасном будущем нас ждут два осо-рых типа злыдней: одни не выносят света, дру-гие — мрака. Рыщущие при дневном свете не могут отыскать шоколадного и пятнистого про-тагониста в темных углах, а граждане ночи, в свою очередь, панически боятся осветительных заклинаний (файерболов в частности). Как огня, можно сказать.

И последнее. Уже сейчас Cryo и Eko Software не стесняются прилюдно замахиваться на та-кие хрустальные идеалы, как Heart of Darkness и Abe's Oddysee. Видится им что-то родное, сходно сатирическое в этих славных именах, но это не мешает Ульриху кричать на всех уг-лах, что на территорию Gift еще не ступала нога человека..

GIFT

ЖАНР Сатирическая 3D-аркада	
РАЗРАБОТЧИК Eko Software www.ekosystem.com	
ИЗДАТЕЛЬ Cryo Interactive www.cryo-interactive.com	
САЙТ ИГРЫ www.gift-game.com	
ДАТА ВЫХОДА	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
1 квартал 2001 г.	Windows 95/98, Pentium II 233, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 3D-акселератор, совместимый с Direct3D.
ОБЪЕМ ФАЙЛА	ОСОБЕННОСТИ
13 Мбайт	
	Спокойная и размеренная трех-мерная аркада с неимоверным количеством внутренних цитат на красивых уровнях.
СМ. ИГРУ НА НАШЕМ ДИСКЕ!	

Есть у него и архивраг с малость зловещим позывным THE SHADOW OF THE BLACK DEEP DARK NIGHT.



Destination: ■ Call to Power II (демо-версия)

Начните чтение с этой заметки!

ВОЛШЕБНОЕ СЛОВО

В ходе тяжелых и продолжительных, истекая чернилами различных цветов, адвокаты Activision сдали первое слово. Это еще не конец, но все же начало. Потеряв волшебную прическу "Civilization", игра превратилась в банальную "Call to Power", хоть и за номером "два".

Олег ХАЖИНСКИЙ

Как все же уморительны бывают порой гримасы капитализма. Лицензия на использование слова "Civilization", приобретенная Activision у Avalon Hill и отсуженная с превеликим трудом у MicroProse, испарилась в мгновение ока с покупкой этих самых Avalon Hill и MicroProse скромных размеров компанией Hasbro. Так большую рыбу съедает огромная, а где-то в животе одной из них есть местечко и для нас...

Однако если год назад подобная сделка уничтожила бы еще нерожденный клон "Цивилизации" на корню, то сегодня исчезновение "волшебного слова" в названии второй части не более чем досадный инцидент. Call to Power уже стала частью истории, это уже брэнд, позиции которого Activision собираются отстаивать самым агрессивным образом.

"Мы даем жизнь новому сериалу, — напирает сеньор-помидор-продюсер. — Мы создали собственную игровую вселенную, вселенную Call to Power. Поэтому основная концепция и множество юнитов будут перенесены во вторую часть. Они прекрасно работали в оригинальной игре, они приобрели популярность, так зачем отправлять их в архив?" Более 700 игровых элементов — юнитов, изобретений, "чудес света" и прочей игровой трюхи — успешно переползут в СТР2. Несомненно, многие из них пройдут тщательный фейслифтинг, а некоторые будут totally модифицированы в интересах игрового баланса.

Самые циничные из вас могут думать о новом творении, как о "Call to Power с исправленными ошибками". Точнее будет сказать, что за год игра была очень серьезно переработана с учетом мно-

гочисленных пожеланий оригинальной версии. В том, что пожеланий было много и очень толковых, можно не сомневаться — фанатских сайтов СТР предостаточно, и народ до сих пор активно играет в различные видоизмененные сценарии, а это признак крепкого здоровья игры.

Дипломатия Самые серьезные изменения коснулись дипломатической системы. У игроков впервые, пожалуй, за мировую историю появилась реальная возможность поболтать с эмиссаром чужой страны. Мы больше не кидаем свои предложения, как камни в пропасть, а можем торговаться с компьютерным собеседником. Скажем, вы получаете некое предложение, которое вас не совсем устраивает. Вы слегка модифицируете его условия и отправляете оппоненту для согласования. Он вносит свои коррективы, и... обмен репликами продолжается, пока кому-нибудь не надоест. Фразы сочиняются в специальном конструкторе, который в том или ином виде есть во всех клонах "Цивилизации". В СТР2 он особенно развит: вы можете угрожать атакой на конкретный город, запугивать детской концентра-

Дурной вкус и запредельная криворукость в дизайне стали визитной карточкой всех "Цивилизаций". Перед нами древний талмуд с рассыпающимися от ветхости страницами. В талмуд вмонтирован блокнотик на пружинке. Вся эта конструкция то ли покоится на столе из серого мрамора, то ли вставлена между двумя колоннами.



Вы будете смеяться, но Civilization: Call to Power стала глобально стратегическим бестселлером прошлого года, обогнав мрачную "Альфу Центавра" аж на 12000 копий. Оригинальная игра, точнее, то, что от нее осталось после Test of Time, уже не котируется, — молодая шпана, похоже, окончательно стерла Civilization с лица земли. Однако любителям подобных игр расстраиваться не стоит, ибо приближается новый виток гонки вооружений, и первый удар теперь наносит Activision. На выставке ECTS компания распространила среди своих людей бета-версию Call to Power 2, и среди этих счастливчиков далеко не последнее место занимал специальный и полномочный посол. УЧУ в Лондоне Андрей Георгиевич Ом.

Диск был бережно доставлен секретарем А.Г. Ома в неотопляемую (безобразия!) Москву, размещен, где положено, и попытался сказать, что его время уже прошло. Но легким движением мыши осень была превращена в лето, причем прошлого года (для надежности), и вот мы уже наслаждаемся концептуальным роликом Call to Power. Космонавт и космонавтка, взявшись за руки, стоят на вершине самой высокой подводной башни в столице Зимбабве и как бы говорят друг другу: "Что мы здесь делаем, Антонина? Ведь во второй части игры космос сошел с орбиты и отправился в межгалактическое путешествие". И точно — космоса на этот раз не будет. Так же, как и поверхностной дипломатической системы, дисбаланса сил и кривого интерфейса. А что будет? Разработчики не зря просиживали штаны — несмотря на то что внешне ничего не изменилось, от старой игры остался один пшик, то есть движок. Обещается, что все, чего нам так не хватало, уже здесь. Насколько это верно вы поймете, лишь прекратив читать эту заметку.



Destination: ■ Rage Rally (демо-версия)

ПУСТЬ ВСЕГДА БУДЕТ СОЛНЦЕ

Вот уж в чем мы никогда не ощущали дефицита, так это в раллийных гонках всех пород и мастей. Ежегодные поставки гоночных симуляторов и аркад, быть может, и не делают погоды на ПК-рынке, но и не позволяют платформе плестись в конце "ралли-списка", возглавляет который, как известно, пресловутая <censored>.

Михаил СУДАКОВ

Автосимы традиционно отправляются прямоиком в спецлабораторию "Гольф" — воздыхателя, аркады — к нам, в родной Action-департамент, в последней отчаянной попытке избежать гневного взгляда из-под рассеченной брови и неизбежного, как дедлайн, вопроса: "Реалистичность! Где?!" Впрямом, бы-вают и исключения, к данному случаю никак не относящиеся. Симулятор от Rage? Такими не рождаются.

Присланная с выставочной оказией из заморской Великой Британии демо-версия Rage Rally, если не считать странной нетерпимости к "железу" (пришлось немного поиздеваться над несчастной старушкой Voodoo3), дала вполне отчетливое представление о релизе. Кое-что еще подлежит улучшению или ремонту, но в целом — картина ясна. Увы. А мы ведь так хотели верить в иное.

Стандартус де фактус Как и следовало ожидать, достоверная физическая модель решила отсидеться до появления Colin McRae Rally 2.0. Машины в RR (не путать с Ridge Racer!) следуют минимальному набору законов, не позволяющему записать игру в разряд футуристических гонок, но в детали вдаваться не спешат.

Да, их заносит на резких поворотах, они умеют задорно кувыряться (путая, правда, земное притяжение с лунным), а зимой паршиво держат дорогу.

В остальном — удивительно похоже на SEGA Rally 2, Rally Masters и один черт знает еще на что — благо, примеров для сравнения/подражания предоста-

точно. Но есть одно, довольно неприятное, отличие. Если каждая из вышеперечисленных игр могла похвастаться некоей изюминкой, особенностью игрового процесса ("10-летний чемпионат" в SR2 или Challenge Cup в RM), то "настоящие аркадники" из Rage, привыкшие открывать новые горизонты не в самом жанре, а лишь в его визуальном исполнении, сочли введение в игру какого-нибудь, к примеру, Rage-режима (всего лишь фантазия, не берите в голову) пустой тратой времени. Большая, замечу, ошибка. Большая и непоправимая.

А вот и солнце. Хочу такое же в любой гоночной игре.

Начните чтение с этой заметки!

Довольно странная даже для аркады реализация раллийных гонок с практически полным отсутствием реалистичной физики и хотя бы минимального тюнинга машины. И это далеко не самые крупные провинности разработчиков. Для начала... в этой игре от Rage (от Rage!) весьма посредственная графика (!), что несказанно удивляет. Но все объясняется тем фактом, что игра создавалась на слегка переделанном движке Wargasm, который, если нам не изменяет память, делался на базе Total Air War, продолжении Air Dominance Fighter, которая... И так далее. А главное — Rage Rally совершенно не оригинальна, что кажется вполне закономерным, если послушать разработчиков, которые главной feature игры называют "возможность покататься по кольцевым трассам с другими машинами", а на вопрос: "Видите ли вы конкурентов вашей игре?" отвечают: "Ага, SEGA Rally 2. Но когда выйдет RR, та уже совсем устареет". (Между прочим, Mattel сейчас занимается переизданием SR2, на что игровые сайты отреагировали форменной истерикой ("SEGA Rally 2 nakonets-to comes to PC!!!"). Так что по поводу устаревания — это еще как поглядеть...)



Обратите внимание на деревья. Когда же мы избавимся от этого убожества!

В результате Rage Rally крайне сложно как-либо выделить из обоймы похожих игр. Нет в ней ничего такого, чтобы, едва бросив мимолетный взгляд, воскликнуть: "Это она! Точно она!". Быть может, это издержки демо-версии, но... Едва ли. Помимо обморочного набора машин (в демо — ровно две штуки), трасс и игровых режимов, Rage Rally "блещет" удивительно средней, а кое в чем и откровенно плохой графикой. Человека, прошедшего школу Incoming, Expendable и иже с ними, такое положение вещей огорчивает.

Солнце в глаза

С другой стороны, мы всегда знали, что Rage — мастаки по части спецэффектов и дискотечного освещения, а уж никак не в области, простите за клише, "детализированных моделей и богатого окружения". Вот и напоролись. Ввиду тотальной нехватки на раллийных трассах цветных фонариков, взрывающихся снарядов и праздничных фейерверков, со спецэффектами вышла некоторая несурезица — здесь они попросту не нужны.

Модели машин также не страдают излишествами, избегая всяческого сравнения... хотя бы с той же SEGA Rally 2. Никаких "фишек", вроде яркого света фар, нереально блестящих корпусов или фонтанами летящих из-под колес снега, грязи, песка... Ничего этого у Rage Rally нет и в помине. Единственная отрада — шикарное солнце, изредка выглядывающее из-за уродливых спрайтовых деревьев и размазывающееся по экрану белым слепящим шаром.

А вот обстановка паршивенькая. На дороге откровенно противно смотреть: низжайшего разрешения и качества текстуры провоцируют включить вид из кабины, ровно две трети которого занимают внутренности машины с честными трехмерными руками гонщика на руле. Вообще говоря, Rage Rally поддерживает Hardware T&L (читай: GeForce) и EMBM (читай:



Matrox G200/G400) и на этих ускорителях выглядит немного живее, но... именно немного.

Что будет

Хочется повторить слова, прозвучавшие выше: возможно, все это издержки

демо-версии. В релизе, конечно же, будет больше трасс, а количество машин возрастет (по меньшей мере) раза в четыре (так обещают). Чутко подправят графику и наградят главное меню некоторым разнообразием, избавив игрока от необходимости созерцать одни лишь

унылые Arcade и Time Trial. Обязательно оставят солнце (это новый стандарт, господа! всем

Она еще не подпрыгнула по-настоящему. Местные кувырки — из разряда "It's a fantastic!".

**Единственная
ОТРАДА — ШИКАРНОЕ СОЛНЦЕ,
ИЗРЕДКА ВЫГЛЯДЫВАЮЩЕЕ ИЗ-
ЗА УРОДЛИВЫХ СПРАЙТОВЫХ
ДЕРЕВЬЕВ И
РАЗМАЗЫВАЮЩЕЕСЯ ПО ЭКРАНУ
БЕЛЫМ СЛЕПЯЩИМ ШАРОМ.**



следовать!) и аудиотрек "game_music2" — он великолепен, под стать светилу.

Но "своего лица" у игры как не было, так, скорее всего, уже и не будет. Раньше Rage спасалась графикой, вел. и шик., а теперь — нет и ее. Вечной бывает только цветомузыка.

Мнения об игре

"Если честно, мне нечего сказать о Rage Rally. Я был не очень впечатлен графикой и управлением этой игры", — качает головой Мэтс Ларсен (Mats Larsen) с сайта OcMax (www.ocmax.com).

RAGE RALLY

ЖАНР Раллийные гонки	
Разработчик/издатель Rage www.rage.co.uk	
Сайт игры Будет открыт в сентябре	
Дата выхода Рождество 2000 г.	Особенности Трудно сказать. Легче перечислить особенности, которые в Rage Rally ОТСУТСТВУЮТ НАПРОЧЬ. Так вот, это: реалистичное поведение машин, отличная графика, потрясающее разнообразие игровых режимов и высочайшая играбельность. Чего нет, того нет.
Объем файла 58 Мбайт	СУТЬ Аркадные раллийные гонки от Rage, БЕЗ СПЕЦЭФФЕКТОВ. Any comments?
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium II 450+), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), 3D-ускоритель (TNT, TNT2, GeForce 256, Matrox G200/G400 или Voodoo3).	
Дополнительная информация 150 Мбайт на жестком диске.	

Destination: ■ Mechwarrior 4: Vengeance (тестовая многопользовательская версия)

ПОСТУПЬЮ ТВЕРДОЙ

Четвертая инкарнация. Сначала Activision, затем MicroProse, сейчас Microsoft. Удои неуклонно ползут вверх. Вскоре в продажу поступят утренние творожки мех-воина и утепленные шерстяные носки защитника Внутренней сферы. Бизнес растет как на дрожжах, когда у руля мегакорпорация! Новая часть прославленной серии Mechwarrior символически называется "Vengeance". Удивляетесь, кто и кому собирается мстить?

Александр ВЕРШИНИН

Ответ прозаичен: хорошие вновь пинают плохих. Во вселенной BattleTech всегда были популярны политические интриги. Вот и теперь, когда слегка уставший от непрерывной войны с Кланами рыцарь-дворянин возвращается на родную планету, его ждет маленький сюрприз. Враги, следуя известным указаниям, сожгли родную хату, опозорили, растерзали и вообще. Не учли одного. У парня было достаточно времени, чтобы научиться отменно управлять многотонными боевыми роботами. Да, да. Теми самыми причудливыми сооружениями с двух ног, остановившимися в эволюционном прыжке от страха к человеку. В общем, ждите. Будет буря.

Блики будущего

Но все это позже, в полноценном релизе MW4: Vengeance. В комплект входят: 21 боевая машина (из них 7 новых, включая реконструированную красавицу Madcat Mark II), 25 уникальных миссий и новая система планирования заданий. Теперь вам придется еще и выбирать точки входа и выхода из зоны боевых действий, время начала вылазки и примерный маршрут группы. Разумеется, опять партизанщина. Снова мучения с легким и уязвимым mech'ом вплоть до изъятия у противника образца получше.

А пока, за несколько месяцев до релиза, Microsoft решила организовать скромную демонстрацию технологии. А заодно и compatibility test, испытание на совместимость продукта с самыми разными игровыми системами. В тираж пошел только многопользовательский код, лишенный даже намека на осмы-

Начните чтение с этой заметки!

Склонность Microsoft к соглашательству и профанации приводит к описанию даже элитных проектов. Mechwarrior 4 смотрится значительно лучше, а играется проще, чем прародители Vengeance. Но будут ли довольны заметным упрощением игры старинные поклонники серии? Общедоступный тест — один из вариантов обретения ответа на этот важный для каждого бизнесмена вопрос.

ленную структуру миссии, сюжетную линию и прочие художественные изыски. Вполне достаточным для испытания разработчики сочли пакет следующей конфигурации: выполненная в нордическом стиле карта местности (1 штука), боевые роботы (4 штуки), полностью функциональный конструктор mech'ов. Вот и все прелести тестовой жизни.

Тяготы оптимизации

Впервые за долгое время игра изменилась. Тому есть причины. На этот раз издатель игры является одновременно ее разработчиком. Могучая Microsoft решила обойтись без помощи внешних команд вроде Zipper Interactive, сделавшей третью часть MW. По идее, за всеми трансмутациями игры внимательно следит держатель оригинального патента вселенной BattleTech фирма FASA. Но ведь рыбак рыбака... В общем, предприимчивые парни из MS уговорили FASA упростить ("Хоть немного, милая FASA!") "заточенную" под хардкорных фанатов серию компьютерных игр. Рационализаторская деятельность обладателей лицензии коснулась прежде всего сферы управления и конструирования mech'ов.

Прежде в премудростях обращения со стотонным "Голиафом" мог разобраться только профи. Бесконечно таинственные функции оккупировали всю раскладку клавиатуры, джойстик и в довершок мышь. Управлять тяжело, но весело — как будто

Компьютерные пилоты умудряются вести одновременно несколько целей. Наглядная иллюстрация: ракетный залп по оставшемуся за кадром AI и лазерное прощупывание моей лошадки. Которая, кстати, стоит много денег!





развлекаешься с каким-нибудь серьезным, без тени юмора на интерфейсе авиасимулятором. В результате, вождению и эффективному использованию бодрого стального гиганта приходилось по-настоящему учиться. В отличие от своих замороченных предков, четвертое непослушное дитя клана Mechwarrior в два счета оптимизировало процесс управления mech'ом. Теперь все необходимые для выживания кнопки помещаются на средней навороченности джойстике. Бегать и стрелять легко и приятно — но с долей горького привкуса на губах. Коллеги, слишком примитивно! "На ощупь" MW4 кажется скорее аркадой, нежели солидным симулятором. Теряем имидж?

Может быть... После кардинальной чистки мастерская для тюнинга боевых машин стала напоминать каталог дорогого супермаркета. Везде drag-and-drop, интуитивные пиктограммы и даже колор-кодирование. Авторы Vengeance прикрылись благим предлогом и тронули святое. Теперь вы не сможете располагать вооружение по своему усмотрению, на том пилоне, который вам нравится! Для ракетного, баллистического и энергетического типов оружия отныне существуют специальные слоты. Пулеметы только в руки, ракеты на плечи, а лазеры встраиваются в тело — так в новой трактовке выглядит Madcat. Что еще хуже, навсегда исчезла былая проблема размещения heat sinks: простой приборчик нагрузит mech' столько количеством охлаждающих емкостей, сколько позволит общий вес робота. А вместо выбора двигателя вы можете специальными стрелочками изменять максимальную скорость. Профанация! Зарядите-ка LRM20 тухлыми помидорами.

Тундра

как она есть

И только на поле брани все становится на свои места! Да, четвертое по счету воплощение Mechwarrior отличается от своих предков необыкновенным богатством спецэффектов. Что не является грехом в явном виде. Суть и интенсивность происходящего остались на должном уровне. Особенно если выразить желание соревноваться сразу с несколькими компьютерными соперниками. А такая возможность есть, поэтому пусть вас не смущает слово "multiplayer" в названии тестовой версии — играйте на здоровье против компьютера, не заморачиваясь никакими сетями.

Вот где начинается праздник! AI вовсе не закиливается на

вашей персоне. Наоборот, боты так увлеченно мутузят друг дружку, что зачастую не замечают вас. Можно воспользоваться моментом и рассмотреть чисто графические новшества. В первую очередь в глаза бросаются эффекты от серьезных попада-

ний. После правильно исполненного разряда PPC корпус противника еще некоторое время отсвечивает голубыми искрами. Лазеры раскаляют обшивку брони, иногда даже иницируют дымные локальные пожары. Самонаводящиеся ракеты выплывают завораживающе красивые кульбиты, прежде чем устремиться к жертве. Буйство красок. Взрывы поверженных mech'ов теперь сопровождаются странным синеватым свечением — быть может, это души роботов отлетают в места обетованные? Представляю себе рай для mech'a: много машинного масла и совсем не ржавеешь.

Слава богам BattleTech, ключевые отличительные черты MW все еще на месте. Так, присутствует схема перегрева генераторов энергии для оружия и насильственного отключения всех систем с целью охлаждения. Покупайте heat sinks! Точечные попадания по-прежнему отслеживаются индикатором повреждений, но на деле почему-то не чувствуются. За все время обкатывания теста ни одной из сторон не удалось отстрелить у жертвы хотя бы один пилон с оружием. Непорядок! Да и по извечно чувствительным страусиным ногам стало не так интересно стрелять. Стальные ходули намеренно укрепили, дабы прикрыть любимую лазейку всех опытных мех-пилотов — пальбу по ногам.

Новые щели в броне роботов больше известны самим компьютерным пилотам. Достаточно выставить максимальный уровень сложности искусственного интеллекта — и вашу боевую машину разносят на куски в течение нескольких десятков секунд. Честно говоря, неприятное ощущение. Хотя не восхититься уровнем подготовки руководимых железным мозгом пилотов просто невозможно.

После двух или трех незатейливых стычек Multiplayer Test теряет свою актуальность. Любопытство удовлетворено, а поддерживать его нечем — обещанный авторами "роскошный, волнительный сюжет" пока находится в стадии тщательной доработки. Именно так, релиз покажет. Быть может, Microsoft удастся продолжить дело насыщенных сюжетными антрактами симуляторов от Origin? Было бы здорово.

Мнения об игре

"С графической точки зрения это самая пригожая игра из всей банды симуляторов гигантских роботов, меха и прочих шагающих слонопотамов", — заявляют на сайте Daily Radar (www.dailyradar.com).

"Компьютерная серия Mechwarrior поменяла уже трех издателей. Обычно это означает полный провал — но не в этот раз, друзья! Под чутким руководством FASA каждый новый проект становится все более интересным", — говорят правильные вещи на сайте Gamecenter (www.gamecenter.com).

Сколько, сколько радиаторов может унести ваш желтый Madcat, мистер Бонд?



МЕХВАРРИОР 4: VENGEANCE

ЖАНР Симулятор боевого робота	
РАЗРАБОТЧИК/ИЗДАТЕЛЬ Microsoft www.microsoft.com	
САЙТ ИГРЫ www.mechwarrior4.com	
ДАТА ВЫХОДА 4 квартал 2000 г.	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98/2000, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 7.0a.
ОБЪЕМ ФАЙЛА 72 Мбайта	СУТЬ Продолжение серии ставших классическими симуляторов футуристических боевых роботов (mech'ов) из популярной вселенной BattleTech. Под крылом Microsoft проект расцвел графически.
СМ. ИГРЫ НА НАШЕМ ДИСКЕ!	Особенности Тест-версия Vengeance, которую вы можете установить с нашего диска, поддерживает как многопользовательский режим игры через Интернет и локальную сеть, так и бот-матч. Если вам не хочется испытывать свои силы против живых соперников и неизбежного лага, организуйте небольшую стычку с компьютерными игроками. Они подросли и стали достойными внимания пилотами.

**Достаточно
выставить
максимальный уровень
сложности
искусственного
интеллекта — и вашу
боевую машину разносят
на куски в течение
нескольких десятков
секунд.**

Destination: ■ Kingdom Under Fire (демо-версия)

В ОСОБО КРУПНЫХ

Миссия номер один. Результат товарищеской встречи команд “Наш Герой Шестого Уровня” и “Племя Невменяемых Орков” — 1:2375. Счет идет, понятно, по головам. Определенно, друзья, G.O.D. знает, куда вкладывать деньги.

Андрей ОМ

Одними из самых необъяснимых феноменов нашего брэнного мира являются, как вы знаете, мобильные телефоны, мультфильм South Park и популярность StarCraft в Корее (Южной, Южной). Два миллиона проданных копий и still rising: в скором времени по коробке будут иметь даже грудные дети и парализованные старики. Клань, триады и массовые убийства протосоманами зергопоклонников. Каждый второй mod и две из любых трех total conversion сделаны в Корее.

Теперь вы понимаете, что конкретно имеет в виду Phantagram, когда заявляет, что “многие элементы Kingdom Under Fire навеяны классикой RTS-жанра”? Огромные волосатые уши торчат самым предательским образом. Фэнтези-антуражем нас ведь не проведешь — тем более что девелоперы, глядя нам прямо в глаза, говорят, что хотят вос-

создать “that Blizzard RTS-feeling”. Ужас, ужас. Куда только смотрят экологическая милиция и Комитет охраны авторских прав!

ZugZug!

Пресс-демо, героически добытое из несгораемого шкафа Phantagram на ECTS со строгим наказом “никому не показывать ближе чем за три метра”, быстро бросает нас с верным оруженосцем в крупнопиксельную гущу не первой свежести War- (не Star даже!) Craft-клана: домики по колено, характерная мини-карта и плоский, как “шутки” николая-фоменко, ландшафт. В довершение фамильного сходства из-за черного fog of war трусцой выбегает дюжина орков. Потом еще столько же. И еще сотня. И это только авангард разведывательного отряда.

...Вынув страшных размеров меч-кладунец (да-да, я настаиваю на подобном написании) и в пару минут обратив нападающих в кровавые ошметки, мы узнаем, что через пол-

часа подоспеет и настоящая армия. Если я до сих пор не сказал, то, пожалуйста: в этой игре каждая из сторон одновременно может держать на карте стадо размером до трех тысяч юнитов. Не двух, заметьте. Трех.

Начните чтение с этой заметки!

Южная Корея, где национальным видом спорта является StarCraft и где в отдаленной деревне продано больше коробок с этой игрой, чем в России в целом, готовит Blizzard страшный удар под ложечку (так по крайней мере они думают).

Пять тысяч триста восьмой Warcraft, пребывающий в мрачном неадеквате, с плоским рельефом, принципиальным отсутствием искусственного интеллекта и героем, превышающим своими размерами Town Hall, — так гундосят приставкоманы и те, кто пишет preview, ориентируясь на полтора чумазых скриншота кирибатского игрового сайта. Игра, которую могла бы сделать Cryo, а издать Strategy First. Потенциальный носитель звезды леворезьбого героя сего года, если успеет выйти, — так думаем мы.

...Соотношение сил становится не в вашу пользу только тогда, когда герою противостоят более пятисот врагов одновременно. Графика кажется скверной ровно до того момента, пока не включаются взрывы, огонь и иные магические спецэффекты. Собранные в подземельях experience points переносятся героями на поле битвы. Динамика процесса приближается к сверхзвуковой, и остро хочется выцарапать у Phantagram остатки кода.

Давненько, оказывается, мы по-настоящему не брали в руки шашек!



Так сдвинем же, друзья, стаканы — сгорел предатель Никодим!



▲ Да-да, наездники на грифонах, замаскированных под орлов. Вражеские драконы замаскированы под... драконов.

Заградотряд, быстро произведенный нами из подручного золота и дерева, сметен в три с половиной секунды. На счастье, наш аватар шестого уровня оборудован несколькими высокоструктурными заклинаниями массового поражения, и когда я говорю "массового", это означает МАССОВОГО: вражины (в документации написано, что это дьяволы) гибнут сотнями, земля дрожит, окрестное варкрафтоподобие перестает замечаться. Совсем. Становится вдруг понятно, что управлять войсками лично невозможно: все внимание уходит на то, чтобы вовремя исцелить героя и изрыгнуть еще пару синих опереточных мол-

ний. Предоставленные сами себе, враги и союзники в это время гибнут тысячами, пребывая в полном неведении о таких полезностях, как искусственный интеллект и система формаций, не говоря уже об автоменеджменте. Они даже не статисты, они картонные декорации, на фоне кото-

Контрастный душ из ужасающих мясорубок на природе и легкого дунгеон срашл по погребам действует не то чтобы ободрающе. Он валит с ног, как термоядерная текила El Tesoro of Don Felipe.

рых происходит наше Герой-Шоу, — победа зависит не от каких-то наших поползновений, а от количества вовремя произведенных апгрейдов и апгрейдов апгрейдов.

Из Петербурга в Москву

Пытаясь прийти в себя посредством краткого сеанса хатха-йоги, вдруг обнаруживаем, что игра перенесла нас в изометрический Diablo-клон в популярном разрешении 640x480. Эффект неописуем. Хочется тихо выключить системный блок из розетки, выпить яду и для верности застрелиться. Оказывается, вот что это такое, "RTS с элементами RPG": стандартный WarCraft перемежается стандартной же Diablo с одними и теми же персонажами в главных ролях! Продравшись сквозь небольшое подземелье к искомому NPC, выясняем, что приобретенный на полях сражений опыт легко переносится с собой в dungeons и обратно. Зву-

Товарищу Кайзеру разнести средний поселок городского типа — дело четырех секунд. Это называется "баланс", дети.



чит, безусловно, дико. Выглядит — дико в знойной степи. Контрастный душ из ужасающих мясорубок на природе и легкого dungeon crawl по погребам действует не то чтобы ободрающе. Он валит с ног, как термоядерная текила El Tesoro of Don Felipe. Третью миссию из пресс-версии, в которой небо покрывают сплошным ковром жуткие толпы драконов, я постараюсь здесь не описывать. Ибо страшно.

Никакой StarCraft...

Конечно

...И рядом здесь не стоял. Нет, коллеги, все гораздо серьезнее: перед нами потенциальный оскароносец-2000 в номинации "Лев-Резьба", напоминающий мне одновременно Disciples и, вы не поверите, Black Moon Chronicles, это единственное во вселенной игровоплощение сумасшедшего французского постмодернизма и прочей выморочной деконструктивистской дерриды. Сказать, что в KUF сквозит безумие — это не сказать ничего. Оно оттуда просто-таки хлопбывает плотным селевым потоком.

И это замечательно. Субкультурные радости для узкого круга — что может быть прекрасней?

Мнения об игре

Пообщавшийся с той же самой пресс-версией игры сайт Firing Squad (firingsquad.gamers.com) справедливо замечает, что "будучи представительницей страны, жители которой так фанатично преданы StarCraft, Phantagram, несомненно, уделит должное внимание балансу: сейчас игра в этом смысле выглядит странно. Герой, который в одиночку может выкосить тысячу оппонентов?.."

Kingdom Under Fire

ЖАНР RTS/RPG

РАЗРАБОТЧИК

Phantagram

www.phantagram.com

ИЗДАТЕЛЬ

Gathering of Developers

www.godgames.com

САЙТ ИГРЫ

kuf.godgames.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима
2000 г.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 120 (рек. Pentium II 233), 32 Мбайта ОЗУ, VGA (4 Мбайта).

ОСОБЕННОСТИ

Поминутная мутация из изометрической hack'n'slash в top-down RTS. Гарантированный срыв у потерпевших не только крыши, но и всего прочего здания вплоть до фундамента.

СУТЬ

Национальный корейский ответ буржуазному StarCraft. Все кривовато и непривычно, RTS-миссии проваливаются в подземные RPG и наоборот, на поле боя бьются армии до трех тысяч голов каждая, но игра, подобно новому "Ягуару", заводится с полоборота. Типичная "левая резьба", сэр.

Destination: ☒ Gunlok |

В СТАЛЬНЫХ ДОСПЕХАХ

Просмотр демо-версии Gunlok от группы Rebellion, создавшей весьма удачную Aliens vs. Predator, навевал одну не очень приятную мысль: “Быть может, оно и к лучшему, что разработкой AvP2 занимается Monolith?”.

Михаил СУДАКОВ

В конце концов, манера “упаковывать” в 90 с лишним мегабайт всего один игровельный уровень достойна самой жестокой критики, о чем мы уже не раз говорили. Но отдельные англоязычные разработчики читают Game.EXE как-то очень избирательно, взахлеб рассказывая друзьям о подаренной их игре “троечке-с-плюсиком-или-выше” и удивленно пожимая плечами на укоризненное: “Ну мы же просили...”.

С Gunlok, этим незаконнорожденным сыном в меру простецкого движка от AvP и гибрида action/strategy, ситуация сложилась крайне печальная. Уже нельзя сказать, что игра, дескать, далека от завершения — релиз намечен на конец ноября. Не проходит и вариант с “неясностью игрового процесса”: один уровень, которого все равно недостаточно, в сочетании с training-миссией (на удивление занудной для action-жанра), дает отчетливое представление о геймплее.

Команда Игра выглядит, словно какой-нибудь Metal Fatigue, странный перебежчик из подконтрольного господам стратегам департамента. Полное 3D, вращающаяся камера, роботы в качестве юнитов и сакральные “резиновые рамки” как средство их выделения. Нет, серьезно. Не обладая должной информацией о жанре игры, можно запросто спутать ее с чистой стратегией и долго недоумевать, почему обязанность по обзору этого чуда легла именно на ваши плечи.

Между тем в ваше подчинение дается аж четыре робота. Главный герой Gunlok (все-таки человек), как водится, обладает всеми характеристиками лидера: хорошо вооружен, в меру проворен и имеет при себе сканер местности, позволяющий углядеть врагов до того, как слышатся выстрелы (обычный minimap).

Наш здоровяк Frend. Правда же, внушает уважение?

Hark, в силу малых размеров и большой скорости передвижения, отлично подходит на роль шпиона, пудря врагам мозги с помощью звуковых помех и регенерируя после крайне нежелательных для него стычек. Третий персонаж, Frend — настоящая машина для убийства: неторопливый, мощный, хорошо защищенный. И Elint — создание довольно странное, обладающее такой полезной штукой, как Repair Arm и почему-то отчаянно хромящееся. Такая вот разношерстная компания.

Чья игра?

Я не ошибся, говоря, что по первичным признакам (внешнему виду и управлению) Gunlok годится в подопечные скорее strategy-, чем action-отдела (в виде от первого лица, к примеру, нельзя двигаться — только анализировать видимые объекты). Стоит добавить, что попади игра в кровавые руки А.Ома, пошли бы клочки по закоулочкам.

Начните чтение с этой заметки!

Попытка сделать “как в Commandos, только с роботами” пока что не выглядит особо удачной. Для этого в Gunlok не хватает, как минимум, умопомрачительно красивых и выверенных с точностью до последнего пикселя уровней, нормального управления и интересных игровых задач. Сейчас же Gunlok представляет собой довольно посредственный action, в который незнамо зачем записали несколько главных героев, “резиновые рамочки” и waupoint’ы. Ко всему прочему, движок совершенно не оптимизирован, что выражается в сильном торможении и некорректной работе на многих весьма распространенных сейчас видеокартах. Надо обязательно посмотреть на релиз. Неужто все изменится?

Налицо все признаки коряво сделанной “Первой и Последней Полностью Трехмерной”: кошмарная система управления камерой, где скроллинг осуществляется, помимо курсорных клавиш, одновременнымжатием LMB и RMB, а zoom — посредством удержания Shift и использования все тех же серых Up&Down. Плюс при-



лично тормозящая графика, не выдерживающая одновременного присутствия на экране более четырех-пяти объектов, — это при довольно обычном внешнем виде.

Юниты запросто добавляются в общий список по Ctrl и таким же образом запоминают waypoints, полезность которых в подобной игре весьма и весьма сомнительна. На самом деле — не поставишь же робота охранять базу, которой все равно не существует, и не пустишь харвестер добывать ресурсы по нужному маршруту — как, интересно, можно про-вернуть подобный трюк, если в игре нет ни того, ни другого? Шпионские же способности Nark'a нуждаются в постоянной подпитке личным вниманием — проклятая железяка тупа, как... пожалуй, как пробка... и при встрече с противником даже не подумает огрызаться или сматывать удочки, попросту проигнорировав факт вражеского огня на поражение и продолжив свой путь.

Справедливости ради надо заметить, что подобным AI могут похвастаться и другие члены вашей команды. Вот она, та черта, которая отличает action от стратегии, — народу много, но без малейших признаков мозгов, и каждым приходится управлять самостоятельно.

Верный план

Совместные действия Gunlok'a со товарищи затрудняются все той же примитивностью AI. Роботы не всегда верно находят нужный путь из точки "А" в точку "Б", а еще реже — кратчайший. В результате, бросив свою "армаду" на противника, вы рискуете подставить самого шустрого под огонь собственных лазерных и плазменных пистолетов (огнеметы и прочее оружие — по выбору), не разбирающих, кто свой, а кто чужой. Вылазки в одиночку чреваты скорой гибелью, поэтому из приемлемых вариантов остается один: бросить двух роботов в самом начале, а еще двух — запустить на очистку местности. Тактика проста, но довольно эффективна. Главное — справиться с управлением (еще одна черта, характерная для попинываемых господином Омом экзemplяров, — область выделения юнита определяется не его контурами, а описанным вокруг параллелепипедом) и научиться попадать мышкой в нужное место. Что при больших стычках и изрядных тормозах — не такое уж и простое дело.

Так сказать, заметили. Только цвет на Commandos не очень похож...



А звуковые помехи и всевозможные мины (дистанционные, замедленного действия и реагирующие на движение) не играют значительной роли. Одна такая игрушка вышибает

из достаточно мощного противника половину энергии, но Gunlok со своим сверхдальним и сверхточным пистолетом способен справиться с этой задачей немного быстрее, да и с большим эффектом: жутко петляя, пытаясь уклоняться от выстрелов и не теряя при этом прицела (вот за это искреннее спасибо разработчикам; кроме шуток).

Hopeless?

Наверное, вы уже догадались, на что пытается быть похожим Gunlok. Ну конечно же, это Commandos! Тот же принцип, за исключением еще более аркадной направленности, роботизированной тематики и тьмы тьмущей недоработок.

Четвертого где-то забыли... Точнее, потеряли.

Если подвести итоги, вырисовывается такая картина: а) Gunlok неточен в управлении; б) тормозит; в) не содержит тех задач, которыми пестрели Commandos, и запросто проходится одним-двумя персонажами. Вот и верь после этого в будущее Rebellion. Одна надежда на релиз, где могут быть исправлены хотя бы два из трех перечисленных недостатков, позволив игре выжить и не отхватить в УЧУ разгромную рецензию. Потенциал все-таки имеется. Но, увы, уж очень небольшой.

Налицо все признаки коряво сделанной "Первой и Последней Полностью Трехмерной".

Гуноклок

ЖАНР Action/Strategy	
РАЗРАБОТЧИК Rebellion www.rebellion.co.uk	
САЙТ ИГРЫ www.gunlok.com	
ДАТА ВЫХОДА Конец ноября 2000 г.	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98/2000, Pentium II 266 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (Direct3D, рек. GeForce 256).
ОБЪЕМ ФАЙЛА 92 Мбайта	СТИЛЬ Commandos в полном 3D и стальных доспехах.
ОСОБЕННОСТИ Четверо бойцов, возможность переключиться на вид от первого лица (в чисто информационных целях) и кастомизация каждого члена команды, подразумевающая сбор различного вооружения, патронов и проч., с последующей "инсталляцией" на корпус бойца. В релизе обещают 15 уровней и замечательный AI.	

Destination: ■ Clay Dreams / "Пластилиновый сон" (демо-версия) |

БОЛЬШАЯ ДРЕМА

Когда бывшие профессионалы аркадных игрушек из Dreamworks Interactive делали Neverhood, вряд ли они подозревали, насколько вызывающим будет этот квест. Ведь пластилиновая игра — это вызов всем разработчикам, умеющим лепить. А лепить разработчики должны уметь по определению — это вроде обязательной вратарской подготовки для всего состава футбольной команды. Даже без пластилина...

Маша АРИМАНОВА

Остается лишь удивляться, почему нас не захлестнул поток пластилиновых стратегий, пластилиновых симуляторов и пластилиновых шутеров от первого лица, а заявленная Dreamworks первая в мире пластилиновая аркада (и это у кого-то еще вызвало недоумение — а чего вы хотели от Дугласа Тин Нейпла, изобретателя червяка Джима, и членов его команды, в свое время делавших Vectorman, Jungle Book и Jurassic Park на Genesis?) благополучно растворилась в вечности. Еще большее удивление вызывает тот факт, что за Neverhood не последовали орды пластилиновых квестов... Во всяком случае так было до последнего времени.

Родные чудотворцы Сотрудники российской компании Avalon Style Entertainment не профессиональные разработчики и никогда ими не были (пластилиновые рекламные ролики — это да, но при чем здесь игры?). Clay Dreams (он же "Пластилиновый сон") не профессиональный квест и никогда им не станет. Зато он станет первой российской пластилиновой игрой и второй пластилиновой игрой во Вселенной (впрочем, кто знает, вдруг наши негуманоидные братья уже успели сделать по пластилиновому квесту о пластилиновых медузах и пластилиновых пингвинах?).

Пластилиновый квест, без сомнения, куда более трудоемкое предприятие, нежели квест лубочный рисованный. Даже если его папы и мамы набили руку в рекламных роликах. Видеокамера, немного картона, чистенький импортный или блек-

Неприятного вида ведомственный громила с автоматом на страже осколка заветного кристалла. Кантовать не рекомендуется.

лый отечественный пластилин — и изделие будет выглядеть не хуже заморского Neverhood'a, а играть и того лучше. Так? Нет, не так. Пластилиновая графика — это хорошо. Это даже здорово. А пластилиновый сюжет, пластилиновое управление, пластилиновая оригинальность и, наконец, пластилиновая интересность?

Впрочем, что это мы шумим — на дворе не полная, ужасная и безысходная версия Clay Dreams, а довольно аккуратное выставочное демо, да еще и с красивым роликом, живописующим нелегкий труд пластилиновых разработчиков. В ней, как ни странно, есть на что посмотреть и есть о чем сказать. А вот буржуи, кичащиеся своей Stupid Invaders, должны покраснеть: даже красивого ролика не прислали!

Начните чтение с этой заметки!

"Мы не будем ждать пластилиновых квестов от природы, взять их — наша задача!" — сказали себе отважные российские разработчики. И сделали. Серьезно, инициатива похвальная. Беда в том, что был такой замечательный квест Neverhood. Беда в том, что разработчики его видели.

Скалькировав внешние черты суперигры, Clay Dreams, увы, не сумела выйти за рамки глубоко любительского проекта. Главный герой откровенно несерьезен, лишен всякого шарма и очарования. В квестовой части — насколько можно судить по демо-версии — царят ярые упрощенность и нелогичность. Вставные головоломки несбалансированы. Вопрос хочется задать только один: почему пластилиновый квест обязательно должен копировать классическую игру от DreamWorks Interactive? Ведь "клон", как известно, — довольно обидное понятие. И даже самому профессиональному и крепко сделанному клону нечем гордиться, кроме своей похожести.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Наркотический сон

Avalon Style през-вычайно многословна, когда речь заходит о пластилиновых достоинствах сюжета одноименного сна. Прежде всего разработчикам под руку попался ни в чем не повинный Эрнст Теодор Амадей Гофман со знаменитой сказкой о песочном человечке, который приходит к людям по ночам и из хулиганских сновиденческих побуждений сыплет им в глаза песок. Только в "Пластилиновом сне" человечки эти не из песка... Точнее, песок в человечках содержится, но в незначительных дозах. Куда больше там воска, сала или иной вязкой субстанции. Пластилиновые они.

Рассказ о злоключениях творцов сновидений, названных (остроумно, на вкус авторов) "дримами", в меру безыскусен и довольно ловко прячет свои художественные достоинства, даром что над сценарием корпела вся обнинская команда. Достаточно сказать, что речь идет о разбитом кристалле, а главного злодея зовут Дайдрим.

Главный герой Руфф шляется по снам, грезам и кошмарам одной ужасной семейки, и каждый уровень Clay Dreams — видения одного из ее членов. У



тельно знакомо. Кажется, все, что только можно было вывинтить из Neverhood, вывинчено и утнуто. Стиль музыки, залипающие шаги

А пластилиновый сюжет, пластилиновое управление, пластилиновая оригинальность и, наконец, пластилиновая интересность?

Летаргический сон

Поначалу впечатление от Clay Dreams несколько необычное. Слишком уж все это приветливо и подозри-

героя, дизайн помещений и пластилиново-шестереночная заставка. Особенно режет глаз наш дорогой неподвластный инвентарь, объекты которого активируются, как это было принято у Dreamworks, автоматически. Ценное, но опасное приобретение: ведь если

убрать вставные, замкнутые, пазлы, Neverhood — лишь череда удачных кликов. Игра разбита на цепь элементарных операций — так собирается на конвейере машинка для вскрытия консервных банок. Хотя, может быть, это и есть определение идеального квеста, а всякие мудреные манипуляции с предметами тут ни при чем? К тому же и вставные головоломки в Clay Dreams есть. В чем-то даже похожие на.

Впрочем, никто не присваивал себе право на все автоматические инвентари мира, а одно пластилиновое помещение, пусть даже от Dreamworks Interactive, всегда будет подходить на другое, пусть

Проклятый ненавистный шахматист. Этот внешне безобидный зеленоватый дедуля — злой гений и кровавый враг!



Крылатая корова с завитым хвостиком — первый тревожный сигнал.

даже от Avalon Style. Короче, есть, есть отличия. В облике нашего Клеймена-Руффа имеются какие-то слишком уж дилетантские черты... что-то пионерское. Нет, дело не в молодецкой бейсболке, не в курносой физиономии, не в черных бисерных глазах и оттопыренных ушах. Скаутский подтекст кроется в осанке персонажа, в его сноровке при обращении с молотком и манере орать, приложив ладонь ко рту рупором. Нет, в самом деле, какой-

CLAY DREAMS ("Пластилиновый сон")

ЖАНР	Пластилиновый квест
РАЗРАБОТЧИК	Avalon Style Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	"1С" www.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Зима 2000 г.	Windows 95/98, Pentium 100, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0+, SVGA.
СУТЬ	Почти не виданный ранее колосс на пластилиновых ногах делается нынче в России при живейшем участии Dreamworks Interactive.
ОБЪЕМ ФАЙЛА	Особенности
1 CD	Неповторимые выверты национального мышления и, увы, малое знакомство с предметом приложения сил.
Дополнительная информация	
Пластлин (итал. plastilina) — материал для лепки, изготавливается из очищенного и размельченного порошка глины с добавлением воска, сала и др. веществ, окрашивается в различные цвета.	



то он несерьезный, доморощенный. При переносе этого бедняги на бумагу лубочность так и выскочила бы, как чертик из табакерки. А с пластилинового что возьмешь?..

По странному стечению обстоятельств, персонажи Clay Dreams по-человечески говорить не умеют. Возможно, это связано с трудностями пластилиновой артикуляции. Но если в Neverhood губастый Клеймен весьма бойко общался с окружающими симпатичным таким бормотанием, то Руфф обычно, по-скаутски, вопит и на крылатую корову, и на инопланетного то ли столяра, то ли плотника, и на охранника с автоматом, и на тихого шахматиста. А все проблемы решает при помощи молотка, спонсированного с верстака лунного мастера, который этим молотком избивал какую-то несчастную, жалобно дрожащую свободным хвостиком доску. Бедный ремесленник, кстати, молоток этот потом вполне уморительно ищет под не слишком подходящими предметами. Самая трогательная черта!

Молотком же Руфф решает глупую головоломку с расплющиванием кнопок на находящейся под напряжением панели, открывающей лифтовую шахту; молотком загоняет в таинственные, похожие на электрический стул устройства подвижные пластилиновые абстракции. Все молотком. Тип мышления такой...

То, что авторы понятия не имеют о том, что такое квест, становится ясно устрашающе скоро. Руфф пытается подхватить с пола пещеры заветную жемчужину, огромный отломившийся сталактит припечатывает его к полу, и чудом уцелевший "пионер" остается на бобах — с обломком сталактита вместо жемчужины. Ладно, диковатую несурзность ситуации еще можно постараться списать на своеобраз-

ный авторский юмор, но эта последовательность каким-то непонятным образом еще и открывает (точнее, прорезает) в стене дверь, ведущую в мастерскую! Выглядит процесс еще нелогичнее, чем звучит.

По-настоящему сложная задача в демо-версии одна — игра в лунные шахматы. Причем и тут не как у людей — сложность ее столь высока, что на решение уходит время, раз в пять превышающее общую длительность первого по счету сна. Мерзкий мудрец не только отмен-

но играет, он еще и отлично знает правила, нам, разумеется, неведомые. Может быть, когда-нибудь они все-таки окажутся в той книжке на пол-

▼ **Столяр (а может быть, даже и плотник), измывающийся над беззащитной доской.**

ке? Вряд ли это так уж поможет делу. В первый раз победить негодяя удалось лишь с минимальным перевесом в одну скорлупку, упорно выстраивая свои боевые порядки на ближнем к активному полю краю и не обращая внимания на его коварные подставки и перестановки. Всем будущим игрокам искренне желаю удачи.

Пробуждение Что будет дальше? Сказать нетрудно. Славные традиции русского лубочного квеста не меркнут и в пластилиновой интерпретации. Точнее, парадокс как раз в том, что традиций — то никаких и нет, но тик в так, раз за разом совпадают любительские представления о том, как нужно делать самые лучшие на свете квесты с национальным колоритом (или даже без такового). Проблему — молотком, вставной видеоролик — хамоватой шуткой, головоломку — помудреней, мы на это мастера, героя — попроще, сюжет — покарманней, музыку — понадежнее. Одна тема, правда, в Clay Dreams на самом деле хороша — та, что играет в ролике из жизни авторов и больше всего терзает на дне памяти Neverhood.

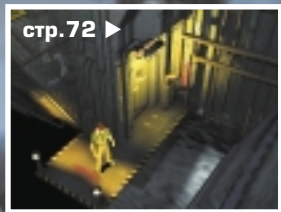
Ну а Avalon Style, судя по всему, на верном пути. Уже сейчас, завершая работу над "Пластилиновым сном", новые герои светлого российского квестостроительного завтра готовят к выходу обыкновенную, лубочную и рисованную, авантюру, главное достоинство которой несомненно: она ни капельки не будет напоминать Neverhood.

▼ **Руфф не поет — его просто нешуточно шандарахнуло электроотком. Молоточком, молоточком надо, пионер!**

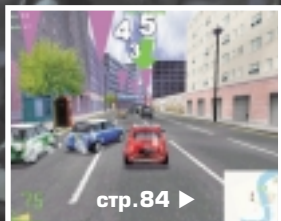


ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

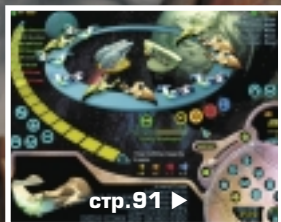
стр. 72 ►



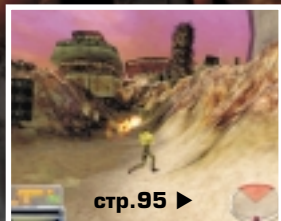
In Cold Blood



**Midtown
Madness 2**



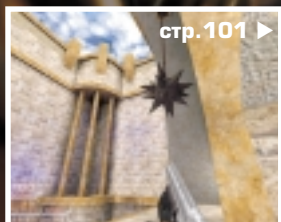
**Reach
for the Stars**



Soldier



Steel Beasts



**Hired Team:
Trial**

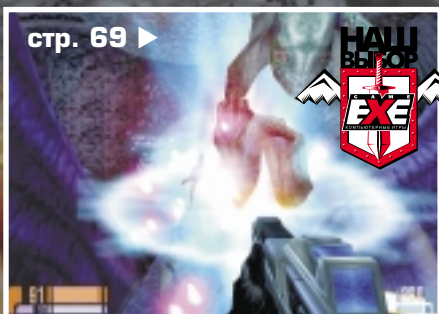
стр. 66 ►



Homeworld: Cataclysm

Homeworld, который лучше было бы не тревожить разными возмутительными нововведениями. Испортить не испортили, но несколько поколебали нашу веру в человечество.

стр. 69 ►



Star Trek: Voyager® — Elite Force™

...в Elite Force, прямо здесь и сейчас, злосчастная лицензия Star Trek перестала валять дурака и блестяще сыграла отведенную ей роль, обеспечив обычную, казалось бы, action-игру замечательным, цепляющим сюжетом.

стр. 76 ►



Baldur's Gate II: Shadows of Amn

По одной из версий, папаша нашего предводителя команчей был злым богом и спелся с еще парочкой олимпийских бездельников. Эта троица, Ваал, Мефисто и Дьявол, однажды, ради смеха приковала к скале ангела Тирилла и отправилась в...

стр. 80 ►



Sanity: Aiken's Artifact

Большой парень с пушкой, афроамериканец по кличке "Чай-со-льдом" и мистер "А-что-если-я-надеру-тебе-задницу?" в одном лице, специальный психоагент Кейн наконец-то вырвался из заточения демо-версии.

стр. 88 ►



Crimson Skies

Оригинальная вселенная, пропитанная пряным вкусом тридцатых годов уходящего века. Романтика асов зари авиации, воссоединенная с романтикой беззаботной жизни пиратов Карибского бассейна. А этот конструктор самолетов!..

Destination: ■ Homeworld: Cataclysm |

О Н М Ш О R L D



...Видите ли, мисс Остергард (Ostergard), я пребываю в состоянии мучительной борьбы нанайских мальчиков с самим собой. Не дать игре, в чьем названии есть слово "Homeworld", "Нашего выбора"?.. Или дать его игре, которую никогда не сделал бы Алекс Гарден (Alex Garden)?.. Эта ужасная дилемма мучает меня даже сейчас, когда я ставлю вот эту точку.

Начните чтение с этой заметки!

И пока Алекс Гарден (Alex Garden) трудится на рудниках компании Microsoft, зная Homeworld трясушимися ручонками принимают создатели популярного мода для Half-Life Counter Strike, в который в полном составе играют и подмосковные средние школы, и Bitmap Brothers.

...Безусловно, за многое Barking Dog следовало бы оторвать лапы и, как минимум, хвост: новоприбывшее ограничение численности войск, дурацкие забавы с количеством ресурсов и поразительные в своей умственной отсталости поступки глав-героев игры чуть было не лишили Cataclysm нашего "Выбора". Но.

Почти все корабли теперь можно стыковать попарно: путем выстукивания чечетки на hotkeys вы можете добиться того, что крыло Acolyte, достигнув цели на высокой скорости, моментально состыковывается в группу ACV (в два раза меньшей численности, понятно) и громит врага уже конкретноракетами. Склеенные дредноуты изрыгают луч, от которого не спасает ни одна известная науке броня. Объектов исследования теперь порядка полусотни. Игра нежно дружит с T&L, и цветомузыкальная шоу-панорама дружеской беседы пары десятков ионных фрегатов заставляет обитателей домов на противоположной стороне улицы нервно пожевывать, глядя на мое окно.

Но у Beast, честное слово, голос опереточного Мефистофеля из Угличского музыкально-драматического. Нет, серьезно, очень смешно. "Дети, я страшный Карабас-Барабас!!!" Ой, боюсь-боюсь.

андрей
ом

С горечью, ужасом и тягостным недоумением смотрю я, друзья, на басурманоязычную игропрессию, которая рассыпается в витиеватых восточных похвалах, раздавая игре гроздыями варварские аналогии "Наших выборов". Прости им, Алекс, ибо не ведают.

Что творят

1. Если вдруг, будучи проездом в каком-нибудь космическом медвежьем углу, вы увидите Таинственный Артефакт Явно Неземного Происхождения (далее ТАЯНП), ничего не трогайте и постарайтесь поскорее скрыться с места встречи, после чего тщательно вымойте руки с мылом и наденьте чистое исподнее.

2. Неземной разум, который, конечно, хранится в ТАЯНП, обычно обладает ярко выраженными шовинистскими наклонностями и страшным испитым голосом, которому позавидует даже дворник Дядявася, проснувшийся утром в состоянии тяжелой денатуратной абстиненции.

3. Если вам повезло выпустить из бутылки Зловещий Нечеловеческий Разум (далее ЗлоНеРаз), пожалуйста, не пытайтесь его исследовать или, тем более, заключать с ним какие-либо контракты, пакты о ненападении или торговые сделки. Лучше сразу ударить из всех стволов, потому что ЗлоНеРаз исповедует жизненную философию аля "Слово, данное лоху, силы не имеет".

Вместе с тем

Перед нами Homeworld, в котором что-то не так. В инверсионных следах по-прежнему как минимум по 32 с половиной бита, но новые модели судов оставляют желать. Каждый корабль обзавелся многочисленными апгрейдами, но теперь

Repair Corvette, Salvage Corvette и Resource Collector больше не учатся в нашей школе, ребята. Всех их заменит дегенерат и прогульщик Worker, которого в очередной раз оставили на второй год.





Приложение #1 к объяснительной записке "Почему я так люблю Homeworld и с этим ничего не поделаешь".

у нас есть всего один (1) тип истребителей и один (1) тип корветов. Mothership, как и было обещано, научился перемещаться с досветовой скоростью, но удобнейшая, революционная, уникальная (остальные пятнадцать эпитетов вы легко можете домыслить сами) панель интерфейса, выезжавшая снизу экрана в оригинальном HW, безвременно покинула нас, оставив своим заместителем мерзотнейший right-click с Win-образными pop-up'ами. Нет, безусловно, зная (как я) все мыслимые комбинации "горячих клавиш" наизусть, вы не встретите никаких проблем, но это же еще уметь надо!

Barking Dog, говоря образным языком уличной децлопоклоннической молодежи, "не шарит" — и это очевидно, и это невесело. В черно-белых комиксозаставках между миссиями появились люди — как вы помните из нашей эпохалки ровно годичной давности, Relic совершенно намеренно и сознательно ничего подобного делать не стала. Человеки у художников BD получились чахлыми и, по невыясненной причине, шеголяют панковскими гребнями. Never mind the bollocks, типа. Here's Sex Pistols.

Ну и наконец, история из жизни космических шахтеров, делающих одну глупость за другой, и уже побудившая нас написать BD заказное письмо с требованием уволить, а потом расстрелять сценариста, все же здорово проигрывает по накалу страстей Эпической Саге, каковой, несомненно, был оригинальный HW.

Нельзя не заметить, что

У игры есть и куда более серьезные проблемы. Самая нешуточная — порожденное неведомым безумцем жесткое ограничение численности наших войск. Позволив себе роскошь иметь пять рабочих лошадок, мы можем попрощаться с мыслями о лишнем дредноуте. Усеяв Mothership support-модулями, мы получим только короткую передышку перед очередным кризисом перенаселения. Пяток фрегатов, пара дюжин истребителей,



Еще одно безобразие, которого никогда не допустил бы Алекс Гарден: pilot view. Швыряет из стороны в сторону, тошнит, как персонажа RollerCoaster Tycoon.

Если вам повезло выпустить из бутылки Зловещий Нечеловеческий Разум (далее ЗлоНеРаз), пожалуйста, не пытайтесь его исследовать или, тем более, заключать с ним какие-либо контракты, пакты о ненападении или торговые сделки.

один дредноут — это обычный для HWC флот. Я называю это словом "насмешка", друзья. А когда не слышат дамы, то и вовсе непечатно.

Очень много неприятностей с новыми кораблями. Ни mimic, ни leech реально не использу-

Homeworld: Cataclysm

ЖАНР Space-combat RTS

РАЗРАБОТЧИК

Barking Dog Studios

www.barking-dog.com

ИЗДАТЕЛЬ

Sierra Studios

www.sierrastudios.com

САЙТ ИГРЫ

www.barking-dog.com/OurGames/CataclysmContent.html

ИНТЕРЕСНОСТЬ

4.5

СЛОЖНОСТЬ
настраиваемая

ГРАФИКА

★★★★★

СЮЖЕТ

★★★★

МУЗЫКА

★★★☆☆

ЗВУК

★★★★★

УПРАВЛЕНИЕ

★★★★☆

ОТЗЫВ
Homeworld, который лучше было бы не тревожить разными возмутительными нововведениями. Испортить не испортили, но несколько поколебали нашу веру в человечество. Специальный меднолобый фрегат, который упирается рогом в оппонентов и отпихивает их в темные подворотни для последующей расправы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows ME/2000/98/95/NT 4.0, Pentium II 266+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 4X CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

250 Мбайт на жестком диске + 50 Мбайт под своп-файл.



review

action

strategy

rpg

simulators

questologica

Сайт Adrenaline Vault (www.avault.com) ставит игре 5 из 5, добавляет Reviewer's Choice и вот что замечает по поводу: "Единственная проблема, которую нам удалось разглядеть, это слишком короткая синглкампания. 17 миссий — ну что это за?! Впрочем, следует отметить, что Barking Dog задает новую высоту не столько даже сиквелостроительству и аддономейкингу, сколько RTS-жанру в целом".

Game Over.Net (www.game-over.net) выкатывает свою версию "Нашвыбора" и 90% из ста возможных: "Нововведения в игре просто феноменальны! Я нашел в HWC все то, чего мне не хватало в оригинальном Homeworld, где, на мой вкус, геймплей был немного вялым, неспешным. Здесь же мы имеем непрекращающийся action, который берет за горло и не отпускает до финальных титров".

Сайт Stomped.com (www.stomped.com), авторитетнейшее в соответствующих кругах издание, жалует игре 92/100 и объясняет недочету еще восьмью процентами: "Единственное, что расстраивает действительно всерьез, — это саундтрек. Мы ожидали если не откровений, то хотя бы такой же качественной неоклассики, какая была в HW. Что мы получаем? Какой-то невнятный техно-микс". Группа Yes, о которой так много, добавим мы от себя, видимо, ушла вслед за Гарденом в Microsoft пить портвейн.

ются — основной ударной силой остаются Hive Frigate (в девичестве Drone Frigate) и Multibeam Frigate. Последних, кстати, тоже постигли ужасные перемены: как вы, несомненно, знаете, в оригинальной игре это было мощнейшее anti-capital ship weapon, для наведения которого на цель нужно было полностью остановить фрегат и повернуть его бушпритом к врагу. Управлять этими кораблями было искусством. Всего год реального (и 15 лет внутриигрового) времени понадобился им, чтобы деградировать до уровня банальнейшей скорострельной лохани, годной только на то, чтобы отгонять от важных кораблей зарвавшиеся рои истребителей.

А теперь модели, друзья. Помните, как год назад выплывал из чрева Mothership наш первый Destroyer?.. Это была эпическая сцена и, буквально, шок многовольтной силы. Что теперь?.. Корявые уродцы, младшие братья, а скорее просто тезки гордых Destroyer'ов если и вызывают какие-то внутридушевные чувства, то только искреннюю жалость и отстраненное отвращение.

Очень, очень странная вещь произошла с ресурсами. Их в избытке. 125000 лишних RU — вы

Помните, как год назад выплывал из чрева Mothership наш первый Destroyer?.. Это была эпическая сцена и, буквально, шок многовольтной силы. Что теперь?..

▼ С соседями снизу нам предстоит сейчас при драматических обстоятельствах попрощаться навсегда.



можете себе это представить?! И полная невозможность вложить их во что-либо крупнее чужинной сковороды: все имеющиеся в наличии support modules уже возведены.

Я мог бы продолжать, но не буду. Barking Dog не то чтобы проиллюстрировала поговорку про дурака и недолговечность изделий из стекла, но, я бы сказал, схватилась за святое грязными руками. Так нельзя. Мне действительно неприятно это признавать.

А еще они зачем-то убили Bentusi.

И несмотря на

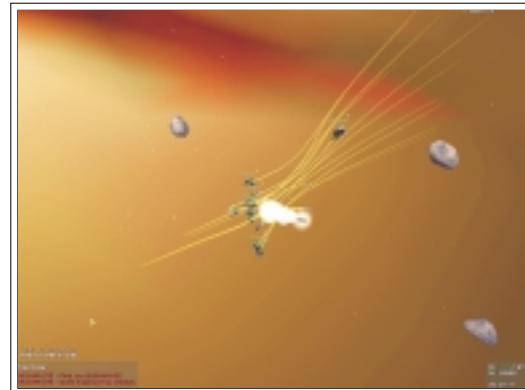
Я прошел эту игру насквозь ровно за пять суток три часа и двенадцать с половиной минут. Я запутался в мелочайшей сети ионных лучей и инверсионных следов, не отвечал на телефонные звонки и питался исключительно вредным для здоровья кофеином. Как мне потом рассказали, за это время я успел в тяжелой форме переболеть гриппом и написать тему нынешнего номера. Все это, безусловно, очень интересно, но я ничего такого не помню.

Говорить внятными человеческим языком о подобных вещах в нашей части Вселенной умеет только товарищ Олег, но я объясню, на что это похоже. Это как в "Бэтмене" — сел в кресло, провалился в кроличью нору, follow the White Rabbit, педаль в пол кока-кола на клавиатуре пальцы липнут но черт с ними боже мой уже пятый час утра к черту еще одну миссию и спать нет не пойду на работу сегодня как же болят глаза быстрее туда быстрее гаденыши не дайте ему уйти researchcomplete consumingaggressivetactics.

Потенциал идеи, потенциал оригинального HW и, скажем прямо, потенциал Relic оказался столь высок, что я вынимаю из красной бархатной коробочки "Наш выбор" и прикрепляю его на грудь зардевшейся игре, которая, если бесспорно, такой чести не заслуживает.

Аминь.

▼ Tyranic Raiders достают нас со страшной силой на протяжении всей игры — господа оказались, как говорят в Госдуме, совершенно "недововоропригодными".



Destination: ■ Star Trek: Voyager® — Elite Force™

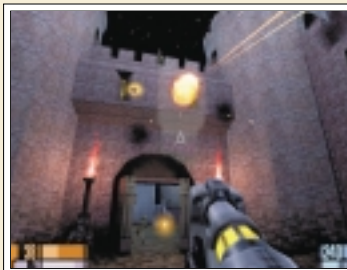
ЖИВОЙ STAR TREK



Станки — рабочим! Землю — крестьянам! Игры — казуалам! Все в этом мире должно рано или поздно попасть туда, где ему предназначено очутиться судьбой. И максимум, о котором нормальный человек может только безутешно мечтать, — это оказаться на пути летящего в гнездо счастливого случая.

Начните чтение с этой заметки!

Скажите честно, когда вы в последний раз совершали странный, почти языческий обряд под названием “погружение в атмосферу”? С тех пор минула сотня лет... А в Elite Force, прямо здесь и сейчас, злосчастная лицензия Star Trek перестала валять дурака и блестяще сыграла отведенную ей роль, обеспечив обычную, казалось бы, action-игру замечательным, цепляющим сюжетом. Не обошлось, конечно, без обычных стартрековских штампов и несуразиц, но в целом — Бивис и Баттхед идут отдыхать в другую комнату, оставив STVEF в покое. Добавьте к этому гордый значок “Powered by Quake III: Arena™ engine technology”, красующийся на груди игры, и уже знакомое нам умение Raven выжимать из продуктов id Software все до последней капли. Результат? Великолепен.



господин пэжэ
михаил судачков

Игра Star Trek: Voyager — Elite Force летела, пушенная умелой рукой Paramount, Activision и Raven, туда, куда ей суждено было попасть: к казуалам, жаждущим посмотреть на своих любимых Бо[r]гов через толстое стекло монитора. Но на ее пути, к счастью, оказались и все остальные игроки. You will be assimilated, любят говорить эти самые [ки]Борги, стремящиеся к совершенству, и почти никогда не ошибаются.

Лицензионно грязный

В свое время, когда новость о начале разработки STVEF достигла наших с вами глаз и ушей, только ленивый не отметил, что не от хорошей жизни игра делается по столь неудачному сериалу. Вселенная Star Trek породила немало отпрысков, один другого страшнее, и предок нашего подопытного шутера — далеко не самый породистый в этом помете. Просто всех остальных уже разобрали сериаловоды, готовые на все, лишь бы вожденная надпись с характерными полосочками снизу появилась и в их родословной. Это пахнет не только лужицами на ковре, но и очень-очень большими деньгами.

Как утверждают сериаловоды, относительная неудача Voyager была обусловлена его повышенной эмоциональностью, даже чувственностью (о нет, что вы, никакого порно, просто вместо нажатия на кнопку запуска фотонных торпед герои иной раз впадали в задумчивость: “А не будут ли друзьями те, в кого я целюсь?”). Для создателей шутера от первого лица такое клеймо — серьезная маркетинговая проблема, и побороть этот имидж до выхода игры так и не удалось. Впрочем, и после релиза мы вынуждены отметить повышенную кибальчишевость и ксенофильские умствования персонажей, занятых подобными

Здесь произошла первая в игре “массовая перестрелка”. И, к счастью, не последняя.



Мнения об игре

Некто с сайта CDMag (www.cdmag.com), давая игре рейтинг 4 из 5 (гм, да они и сами из Боргов), отмечает как истинный ценитель: "...персонажи моргают! Удивительно, сколько жизненности придает их лицам такое простое действие".

Sarju "Guido" Shah с сайта FiringSquad (<http://firingsquad.gamers.com/>) жалуется на линейность игры, но признается, что "к счастью, видеовставки и сюжет отлично цементируют игру в единое целое".

Зато Rod White с сайта Gamers Depot (www.gamersdepot.com) выражает наше общее мнение, подкрепленное пятью каплями текущих слюнок из шести возможных: "Лично мне кажется, что Voyager: Elite Force — лучшая игра по Star Trek, в которую я играл, со времен Star Trek 25th Anniversary (Interplay). В то же время это 3D-шутер, у которого есть все для успеха, чтобы не нуждаться в раскрученной теме".

развлечениями большую часть свободного времени. Хорошо хоть, его у них не слишком много.

Идет игра народная, сюжетная игра

Каемся, грешны. Не можем устоять, когда перед нами очередной кудесник разворачивает голубые дали, рисует на них пенистые облака с розовой каемочкой и пробивает насквозь золотистым лучом солнца. Ребята из Raven в этом деле явно не последние мастера (Heretic, Hexen, Heretic II, Hexen II, Soldier of Fortune и масса более мелких игрушек). Самое начало, правда, чуток подкачало: странноватая ситуация на корабле Боргов, из которой нельзя выйти живым (да еще и не настоящая, а виртуальная), видимо, призвана показать импульсивный характер главной героини (героя, Миша, героя. — Господин ПэЖэ) на старте ее карьеры, но в действительности она, подобно дайкатановским киберлягушкам, только пугает игрока (как напугала в демо-версии и меня. — М.С.).

Но не горюйте, впереди нас ждет настоящий Star Trek. Кажется, простенькое решение: дать в напарники игроку постоянных спутников, с небольшими, но достаточными для узнавания личными особенностями (голубокожий трусишка Челл, храбрый, хотя и глупый Рик, по-борговски бесстрастная Семь-из-Девяти и суровый, но справедливый Тувок). Но как оно работает! Смерть напарника воспринимается как личное оскорбление, битва плечом к плечу (и пусть, пусть напарникам подсунили фазеры с разряженными батарейками!) ощущается именно как битва, а не как игра, и чувство локтя булькает и пузырится даже в самом заскорузлом сердце...

Корсары отдыхают молча, как обычно

Нам жаль вас, о нежелающие учить английский. Эту игру озвучивали те самые актеры, что играли в телесериале. Мы не будем называть цифры их гонораров и сравнивать с доходами безголосых и безграмотных пиратов, готовых "перевести" этот шедевр, мы просто скажем, что нам вас жаль. То, что услышите вы, не будет иметь отношения к "пятерке", красующейся в таблице оценок.

Тем, кто английский изучать не желает из соображений чисто религиозных, а игру хочет-таки пройти с удовольствием, сразу порекомендуем: ждите. Найдется когда-нибудь и на нее официальный переводчик и нормальные актеры, или у вас религиозный зуд пройдет, и услышите вы все то, что должны: настоящий, без дураков, диалог, где каждому участнику веришь. И уже не брошишь никого умирать в лапах злобных гадов, лезущих на твой родной Voyager, потому что они незаметно превратились в твоих друзей.

ДАЖЕ ТИЕФ-ОБРАЗНЫЕ МИССИИ С ЧЕТКИМИ УКАЗАНИЯМИ: "НЕ ШУМЕТЬ! ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПОЛЗКОМ!" ПРОЩЕ ВСЕГО ПРОБЕГАЮТСЯ ПО СТАРИНКЕ.

Жить финальному боссу осталось совсем немного...

И пусть они слегка туповаты, эти ваши коллеги по Hazard Team. Пусть не умеют занять нужную позицию во время ожесточенной перестрелки, выбегая на самый центр "ковра" и чуть ли не с радостным воплем подставляясь под вражеские и, бывает, ваши выстрелы. Обижаются, кстати, смертельно, возмущенно выкрикивая классическое: "Check your fire!", а злопамятный Челл, получив очередной разряд в затылок, коптит обиду и в какой-то момент выплескивает ее, начиная потихоньку, из-за спины, как будто незначай, постреливать по вам из табельного оружия. Ну разве не милашка!

Да, они не идеальны, но это — ваша команда. Сражаться и погибать будете вместе.

И смертный бой

То есть, разумеется, извините: бой смертным быть не может. Это же Star Trek, здесь злые снаружи, но добрые внутри инопланетяне, убитые могучим земным оружием, не умирают, а просто возвращаются в статическое поле; а уж люди так и вовсе не имеют крови, даже зеленой. Что атмосферу, конечно, немного портит: сражаешься за правое дело, тратишь почем зря силы и амуницию, а в результате понимаешь — суеуил зря.





Проклятая политкорректность не раз и не два показывает свои молочные покемонистые зубы: разве можно всерьез опасаться за свою жизнь, зная, что по первой же просьбе тебя телепортируют на Voyager? Хотя игрок, заметим, такой возможности не имеет — лихое “перелучение” случается лишь во время сюжетных вставок.

К слову, не до конца соответствует повествованию и геймплей. Даже Thief-образные миссии с четкими указаниями: “Не шуметь! Передвигаться ползком!” проще всего пробегаются по старинке. С гиканьем вламываемся в комнату, выносим всех недовольных нашим появлением (враги возникают один за другим — то из соседних помещений, то прямоком из находящихся рядом телепортеров) и продолжаем действовать в таком же духе до победного конца. Хотя иногда встречаются и совершенно изумительные образчики “загадок”: вроде стаи “светлячков” на чужом корабле, ремонтирующих любой вышедший из строя механизм, — с их помощью можно... Все, молчок, ни слова.

Да и разве кто-нибудь жаловался? Мы совсем не против такого стиля игры, просто... Хотелось немного больше разнообразия, которое здесь, как оказалось, почти всегда подменяется сюжетом. Но подменяется весьма искусно, за что создателям SoF, игры не самой сюжетной, большое человеческое мерси — мы не в обиде.

Звездолетов громадьё

Действие игры происходит исключительно на бортах разнообразных звездолетов, включая борговский куб и корабль того же класса, что и знаменитый Enterprise. Как говорят наблюдавшие сериал, реализация не подкачала: все именно так и выглядит. Мелочи типа трехмерных шахмат — и те совпадают! Причем (спасибо Кармаку за нашу счастливую старость и движок Quake 3)

▲ Эти красивые огоньки довольно опасны. Не смертельны, но лучше избегать.

**СМЕРТЬ
НАПАРНИКА
ВОСПРИНИМАЕТСЯ
КАК ЛИЧНОЕ
ОСКОРБЛЕНИЕ,
БИТВА ПЛЕЧОМ
К ПЛЕЧУ (И
ПУСТЬ, ПУСТЬ
НАПАРНИКАМ
ПОДСУНУЛИ
ФАЗЕРЫ С
РАЗРЯЖЕННЫМИ
БАТАРЕЙКАМИ!)
ОЩУЩАЕТСЯ
ИМЕННО КАК
БИТВА...**

каждый звездолет уникален. У него есть свой стиль, залы строго индивидуальны, и в то же время сразу понятно, что мы не на родном Voyager'e. Браво, молодцы. Использовали то, что было, на полную катушку.

Это же касается и спецэффектов — особенно в части выстрелов из сугубо энергетического стартрековского оружия. Пальма первенства медленно ускользает из цепких некогда лап Rage Software (пора делать FPS, ребята) и плавно переходит к Raven. Каждое оружие, несмотря на весьма схожий принцип действия (primary- и secondary-режимы), обладает уникальным дизайном и характерным набором всплешек и взрывов. В дефматче (выполненном в лучших традициях — никакой КРОВИЩИ, люди просто развлекаются в голографическом проекторе) оружие выглядит иначе: патроны к нему становятся разными, вместо двух стандартных видов боеприпасов появляются другие, и это меняет саму динамику игры. Жаль только, уровни не слишком выдающиеся, но это, видимо, быстро излечится после выпуска редактора (говорят, уже скоро).

Глядишь, и в мультиплеер как следует найграемся.

STAR TREK: VOYAGER® — ELITE FORCE™

ЖАНР		Шутер от первого лица	
РАЗРАБОТЧИК		Raven Software	
		www.ravensoft.com	
ИЗДАТЕЛИ		Activision	
		www.activision.com	
Сайт игры			
		www.ravensoft.com/eliteforce	
И Н Т Е Р Е С Н О С Т Ъ			
4.5			
СЛОЖНОСТЬ		ОЦЕНКА	
средняя			
ГРАФИКА			
★★★★☆		Первая в истории игра, сделанная по лицензии Star Trek и получившая "Наш выбор". Купите ее, друзья.	
СЮЖЕТ			
★★★★★			
МУЗЫКА		СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	
★★★★			
ЗВУК			
★★★★★		Windows 95/98/NT/2000, Pentium Pro 200 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 3D-ускоритель (OpenGL, рек. 16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM.	
УПРАВЛЕНИЕ		ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ	
★★★★★		550 Мбайт на жестком диске, многопользовательский режим: TCP/IP, IPX.	

Destination: ■ In Cold Blood

ЧЕТЫРЕ БАЛЛА С ОСТРОВА АЛЬБИОН

Когда я слышу слово "PSX", я автоматически лезу в сумочку за своим маленьким газовым пистолетом. Множество жанров родилось на PC — и мы можем этим гордиться. Но есть и такие, что возникли в вечной гонке консолей, есть среди них и те, что на PC так и не перебрались, и те, что, переселившись, не прижились. Вслед за файтингами и бытовыми зарисовками из жизни ниндзяцу шпионская игра — исконная отрада и улада PSX-владельцев.

Начните чтение с этой заметки!

Revolution Software предала жанр и родную платформу, выпустила PSX-версию на полгода раньше, совершила еще кучу международных преступлений и ничего не понимает в загадочной русской душе. Тем страшнее осознание того, что в In Cold Blood все еще можно играть и даже весьма неплохо себя при этом чувствовать.

Перестрелки — на своем месте, уловки и скрытные перемещения — на своем. Задачи правильны и незамысловаты, они не бросают вызов даже слабым интеллектам, но составляют раз за разом с самодовольным видом повторять вслед за Брюсом Виллисом: "Ты молодец, Бутч. Они тебя недооценили".



Чарльз Сесил и Тони Уорринер знают и как ненавязчиво похвалить игроку, и как осадить его резкостью. Они дают вам понять, что вы — на незнакомой территории, но с истинно британской сдержанностью намекают, что рады видеть вас здесь.

маша
ариманова

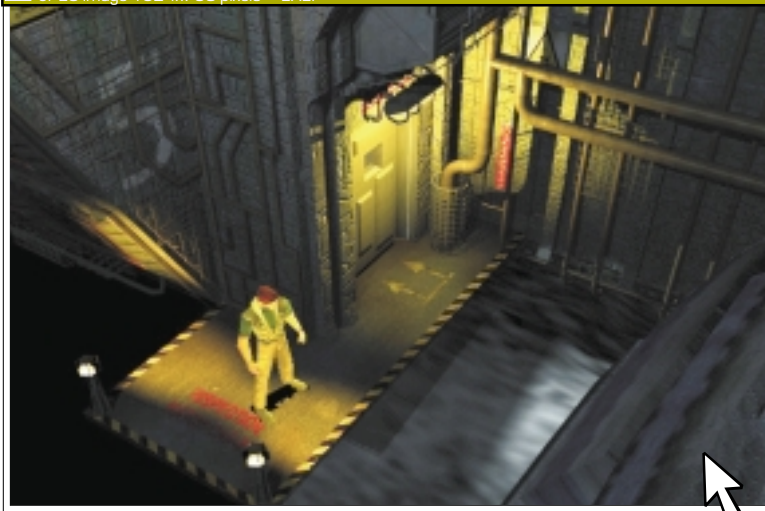
Шпионские боевики на PSX или N64 — настоящая самостоятельная индустрия.

Начав движение от всем известного пункта Golden Eye, этот консольный поджанр то резко падает вниз, достигая уровня Tomorrow Never Dies и Mission: Impossible, то вдруг взмывает до высот Syphon Filter и Metal Gear Solid. А вот наши друзья из лондонской Revolution Software поступили хитрее всех: они постучались туда, куда никто до них не стучался. Игры "про шпионов" по сути были жестокими боевиками, временами лишь прикидывающимися приключениями. А ребята Чарльза Сесила и Тони Уорринера сделали именно то, что лучше всего умели, — приключение, квест, пусть и маскирующийся под лихой экшен.

Что такое In Cold Blood? Квест, которому впрыснули дозу пентонала натрия. Игра, научившаяся говорить на другом языке. Двойной агент, "стучащий" на обе стороны. Он успешно стартовал на PSX еще этим летом, а до нас не добрался до сих пор: мы терзаем In Cold Blood по любезно предоставленной Revolution Software предварительной версии. Спасибо (в том числе и за тот спасительный сейв, Тони!). Но, обращаясь из нездорового любопытства к первоисточнику, убеждаемся, что люди с ро-

Мы находимся на самом краю передвижного агрегата, напоминающего невиданных размеров "Хаммер". Называется он наземным поездом. В том смысле, что не ездит аккуратно по рельсам, а бороздит снежные равнины, товарищи экскурсанты. Но посмотрите внимательнее на видимый вам участок вертящегося колеса. Это огромное колесо, товарищи. В том смысле, что очень большое.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





дины Джеймса Бонда поддались искушению и выпустили версию ICB для PSX дважды. Просто один раз — на PC.

Мои друзья мертвы

Взгляните и ужаснитесь: ICB сделана практически по тем же самым технологиям, что и богопротивный Resident Evil. Зернистые пререндеренные бэкграунды и убогие, картонные, в любой момент готовые развалиться модельки персонажей; ужасное управление, рассчитанное разве что на послушный джойпад; скверного качества трехмерные ролики. Как личный вклад Revolution в консольное дело — предельные нововведения в форме мягких спусков по лестницам и прямого бега по одной нажатой клавише.

Формально разработчики строго следовали канону, мрачной поэтике триллера о рыцарях плаща и кинжала. О подобных фильмах говорят, что им, мол, нужен обширный актерский состав, потому что половина действующих лиц истребляется другими действующими лицами. Резковатые герои ICB не гнушаются ударом по голове или выстрелом в спину, они сшибают друг друга, как кегли, при каждой удобной возможности. Их трупы ждут ваших венков.

После первой деревянной перестрелки даже хочется плакать. Мертвые охранники смотрятся еще хуже живых, а при одном только взгляде на перемещения боевых роботов приходишь к выводу, что для ПК наступили тяжелые времена и нет справедливости на этой земле. Сам Джон Корд, главный герой, умеет стрелять, прятаться в тени, пригибаться и неуклюже прыгать боком — вот и весь арсенал тактических возможностей. Но почему, почему тогда верные фэны PSX, люди пусть недалекие, но в боевых искусствах все как один искушенные, ставят ICB в пример Metal Gear Solid'y?

▲ Механизмы разнообразного назначения и чарующего дизайна приветствовали нас еще на ранних шотах ICB. Так вот, машинерии в ICB даже больше, чем необходимо, и ни одно устройство не похоже на другое. К тому же реальных аналогов практически не имеется. Научно-фантастическая концепция, однако.

Что такое In Cold Blood?

Квест, которому впрыснули дозу пентонала натрия. Игра, научившаяся говорить на другом языке. Двойной агент, "стукающий" на обе стороны.

Да потому что сотрудники Revolution ловко притворяются, будто умеют творить выведение в расход на международном уровне. Убогость военного дела (школьные уроки НВП не прошли даром для вашей любимой корреспондентки) тщательно маскируется требованиями секретности и скрытности перемещений. Выстрелы все чаще заменяются ударом каратэ. Вволю попрытавшись за ящиками, Корд по-кошачьи заходит охраннику за спину и умерщвляет несчастного одним ловким чекистским движением. Отдельных слов заслуживает и война с роботами. Пули их не берут, и постановщик помех — единственное средство борьбы с туземными Р2Д2. Шутка в том, что срабатывает он лишь будучи воткнутым в пункт питания, на охрану которых роботы и поставлены. Придется изрядно побегать. Ну а венец творения — два железных парня, в угаре охоты подстрелившие друг друга.

Там же, где перестрелок не избежать, все время происходит что-то, не позволяющее обратить пристальное внимание на пороховую нищету. То Корд бежит по крышам вагонов, снимая охранников; то на пару с китайской диверсанткой Чи вырезает личный состав командного мостика на колесном мегапоезде; то рука об руку с Костовым, веселье

In Cold Blood

ЖАНР Квест

РАЗРАБОТЧИК
Revolution Software
ИЗДАТЕЛИ
Ubi Soft

www.revolution.co.uk

www.ubisoft.co.uk

САЙТ ИГРЫ

www.in-cold-blood.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ



СЛОЖНОСТЬ

средняя

ГРАФИКА

★★★★

СЮЖЕТ

★★★★

МУЗЫКА

★★★★★

ЗВУК

★★★★

УПРАВЛЕНИЕ

★★★☆☆

Первая на свете приличная PSX-адвенчура. Упрощенная, доведенная, измененная по требованиям, но — настоящая.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), DirectX-совместимая видеокарта (4 Мбайта памяти), 4X CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

См. на диске к этому номеру журнала демо-версию In Cold Blood.

чаком и хладнокровным убийцей, прорывается через контрольно-пропускной пункт на выходе с заминированного завода. Тут уж не до тонкостей, не до внешнего вида покойников (которых, кстати, можно очень криво обыскивать, изымая обоймы и аптечки) и не до грации движений. Пистолет не роскошь, а средство выживания.

Двойное убийство на линии Мажино

Сюжет In Cold Blood бессвязен — впрочем, не больше, чем в любой киносери об агенте 007 или ОСС 177. Любители шпионской романтики это обожают. Побольше ракет с ядерными боеголовками, тайных урановых рудников, суперкомпьютеров и заброшенных баз подводных лодок! Никого не волнует, зачем негодяю понадобилось выращивать кошмарных мутантов и собирать дефицитный три-нифалин, делать из него сверхракеты и запускать ее с борта субмарины, если в то же самое время, по его собственным словам, сотни злобных хакеров, задействованных в операции “Водяной”, ломают системы защиты ядерных арсеналов крупнейших держав с целью развязать третью мировую войну. Для подстраховки, наверное.

Не забудьте гигантский колесный бронепоезд, мечту о мировом господстве, одноглазого робота-убийцу, изощренные пытки и прислужника главного злодея, пропущенного через турбину. Сценарий прилежно следует всем возможным жанровым штампам, и вот уже беспощадный диктатор Нагаров выкладывает первому встречному британскому проходивцу все детали своего коварного плана, укрывательство за заложниками носит поголовный характер, а попавший в руки злодеев и замученного до полусмерти агента оставляют без присмотра на готовой взорваться подземной базе.

Любопытна разве что манера изложения. Верный соратник диктатора, двухметровый садист в военном мундире, очень мило общается с Джоном Кордом, погружая его голову в емкость с кровавой водой, вкалывая сыворотку правды, ударяя электротоком и просто банально избивая. И бравый британский агент, на проверку оказавшийся слабаком, выкладывает злодеям все подробности своей авантюры, попутно стараясь уга-

дать, кто же предатель.

Мнения об игре

“Я прошел ее за две ночи, и это было круче, чем Metal Gear Solid и Resident Evil: Nemesis, вместе взятые!”

“Это даже лучше, чем Broken Sword, прошла игра Revolution Software на PSX!” — второй друг другу несдержанные посетители официального форума ICB (www.in-cold-blood.com) с весьма определенной платформенной ориентацией.

“Отменная серьезная игра со своеобразной графикой и управлением, к которому нужно привыкнуть. Но какой там сюжет! Необычный, непредсказуемый, захватывающий. Такого в нашем пабе и по телевизору не видели, сэр. У нас там, кстати, как раз сейчас собачьи бега”, — обстоятельно заявляет солидного вида владелец фанатской странички www.in_cold_blood.homestead.com.



▲ Вид с площадки фуникулерной вышки не может принадлежать PSX! Неправда! Не верим! Вот и рассуждай после этого об ужасах статичных бэкграундов. Не в статичности дело.

ICB — игра по-британски циничная, далекая от стылой политкорректности. Рабочему отрывает голову упавшей балкой, а интеллигентный Корд обшаривает его карманы в поисках пропуска.

Когда же игра наконец-то идет в реальном времени, о перенесенных Кордом мучениях свидетельствует разве что удвоенная резвость, с которой он носится от аварийного лифта к причалу, расстреливает охранников, освобождает заключенных, подбивает целые подводные лодки одной нефалиновой пулей и вопреки всем законам физики повисает на взлетающих геликоптерах. Впрочем, временами разум возвращается к ICB: почему сразу же взорвались отцепленные от поезда вагоны, если на таймере бомбы оставалось еще полтора часа? На них стоял механизм самоуничтожения, глупые.

Погода портится в Закопане

“Вы можете сказать кое-что о человеке по тому числу трупов, которое он оставляет за собой”, — умозаключает Чи. То же самое мы можем сказать о разработчиках. ICB — игра по-британски циничная, далекая от стылой политкорректности. Рабочему отрывает голову упавшей балкой, а интеллигентный Корд обшаривает его карманы в поисках пропуска. Циклопический робот уничтожает, шинкуя на мелкие кусочки и припиливая к стенам, весь персонал секретного уровня “Каппа”. Здесь пытаются, доводят наркотиками до сумасшествия, расстреливают, угрожают. Холодная ирония тайного агента жутковато оттеняет мир насилия. Любопытно, что в PC-версии Корд и пальцем не трогает техников, которых, к примеру, Костов вообще не считает за людей и убивает направо и налево, а в PSX-варианте без лишних возражений валит несчастных своим фирменным ударом.

У триллера особые законы, и все проблемы должны улаживаться на лету. Если задачку не удастся решить, взламывая окрестные компьютеры, опрашивая техников и запихивая болты в ускорители частиц, то это не задача. Но



мастерство пропить нелегко, и в ICB встречаются трогательно логичные штрихи истинной Revolution Software. Ну хотя бы пожарная система, срабатывающая от поднесенной зажигалки, и винтовая лестница, спускаемая при помощи ключа для канализационных люков.

Заметное место в ICB отведено ценному приобретению новорожденной шпионской авантюры — пистолету за пазухой, ведь с добрым словом и револьвером, как известно, добиться успеха проще, чем только с добрым словом. Удивительно, как легко в таких условиях вырвать заветный кабель из лап мерзкого завхоза, когда-то игравшего за “Динамо”. А через какие унижения ради этого самого провода пришлось бы пройти бедным героям Beneath a Steel Sky или Broken Sword!

Русский отдел

Смех в зале при слове “Динамо”? Русская тема в ICB может стать предметом отдельного исследования. Джон Корд с его кожаной курточкой (которую иногда сменяет маскировочный халат или комбинезон) и безупречным выговором завоевателя морей разгуливает по засекреченным заводам и военным базам, представляясь электриком, секьюрити, разносчиком пива и болельщиком, простите, “Спартак”. Самый верный способ выманить солдата из заснеженного домика — потрясти антенну на крыше, потому что футбол по телевизору — единственное развлечение легковверных охранников. А уж какое нездоровое оживление вызывает Джон, представившийся кузеном известного игрока! Попробуй после этого пригрозить кому-нибудь пистолетом. “Если ты его кузен, то обязательно промахнешься”.

Пиво, футбол, неприятный акцент и отлынивание от служебных обязанностей — такая

▲
Заветная комната с заветным суперкомпьютером. Корд, как заведенный, повторяет перед каждой дверью: “Ну там-то точно будет суперкомпьютер!”. Обратите, кстати, внимание на правильную подсветку.

▼
Понимаете, каким образом отвлекают наше внимание? Да кто будет придирается к перестрелке, когда такая луна над океаном!

вот развесистая клюква. Дежурный охранник, сапоги которого были слегка забрызганы во время допроса подозреваемым, заперся в туалете и сквернословит. Бдительные особы изредка спрашивают документы. Но основная масса обслуживающего персонала легко делится сведениями о том, что через металлоискатель со спрятанным оружием лучше не ходить, пульт управления автоматическими пушками находится в подвале, а дежурный охранник держит карточку доступа в своем шкафчике.

Кстати, важная часть ICB — чудовищные по масштабам отвлекающие маневры. Самый незамысловатый способ отвести внимание трех охранников, мирно покуривающих у дверей бункера, — открыть вентиль на топливной станции и поджечь выходящий газ, получив подобие гигантской бутановой горелки, а потом еще и засадить по этому месту из ракетной установки с крыши дома у фуникулера.

В целом In Cold Blood — крепко сделанная, профессиональная игра. Искренне хочется ее возненавидеть, но это не так-то просто. Да, графика перекочевала с PSX без изменений. Но вы бы видели, что могут творить в Revolution Software с цветным освещением, как вертятся огромные колеса наземного поезда и какой вид открывается на льдистый океан под закатным небом! Какие там дождь и снегопад, наконец.

По сравнению с прошлыми творениями Revolution все детали ICB упрощены, не так серьезные, местами — откровенно примитивны. Но зато играется она на одном дыхании, от первого задания до последнего.

“Old habits die hard”, как говорил один западный немец, ранее работавший на КГБ, персонаж фильма “Ронин”. Мастерство, понимаете ли, не скроешь.



Destination: ■ Baldur's Gate II: Shadows of Amn



ИСПОВЕДЬ ВЕЛИКОГО ГРЫЗУНА

Имя: Бу (англ. Boo). Национальность: боевой хомяк. Класс: миниатюрно-гигантский космический грызун. Место прописки: ароматная "запазуха" слегка ушибленного в процессе воспитания берсеркера с экзотическим именем Минск (Minsc). Говорят, у моего опорного пункта был брат-близнец Київ, но лично я этому не верю. Как не верю в способность хомяков говорить и вести дневники.

Начните чтение с этой заметки!

Наконец-то в Baldur's Gate завезли все, о чем вы только мечтали. Ну, почти все. BioWare предприняла впечатляющее усилие для углубления сюжета — теперь это котлован глубиной в 150–200 вдумчивых часов, в котором можно плавать почти бесконечно. Удивительная проработка квестов, потрясающее многообразие персонажей, и все это благодаря введению трех новых классов и подклассов-kit'ов для семи "старых" классов. Сотни строк диалогов между членами партии — причем участие вашего основного персонажа совершенно не обязательно. Наконец, стопроцентное погружение в мир Sword Coast, достигнутая благодаря мириадам маленьких скриптовых событий атмосфера фэнтезийного, но такого реального мира! Shadows of Amn просто нельзя пропустить, пройти мимо. Сегодня это лучшее, что есть в РПГ-жанре.



Начните чтение с этой заметки!

хомяк
бу

Мое терпение подходит к концу. Этот советскоподданный (откуда в моей маленькой пушистой голове возникают такие странные термины?) остолоп снова связался с дурной компанией. Что примечательно, все той же. А именно с подозрительным типом, считающим себя сыном Ваала, и его ненормальными спутниками. По одной из версий, папаша нашего предводителя команчей был злым богом и спелся с еще парочкой олимпийских бездельников. Эта троица, Ваал, Мефисто и Дьявол, однажды, ради смеха приковала к скале ангела Тираила и отправилась в... СТОП. ОТКУДА В МОЕМ КРОХОТНОМ КРЫСИНОМ ЧЕРЕПЕ ПОДОБНАЯ ГЛУПОСТЬ?! Послушайте, у вас нет знакомого психотерапевта, специализирующегося на параноидальных хомяках?

Кукарача фридом ин форест!

Я слышал, что млекопитающими моего класса занимается группа врачей в далекой таежной стране Канаде. Но как сделать так, чтобы мой боевой скакун двигался в нужном направлении? Минск постоянно распекает хвастливые боевые гимны и уже успел поклясться в верности одной из участвующих в концессии девиц, миленькому с лица и прочих точек зрения эльфу Аегие. Когда мы вытащили бедняжку из цирка, оказалось, что у нее купированы крылья и она больше никогда не сможет летать. Зато спасенный эльф — отличный mage/cleric, способный

Что сегодня на обед? Саламандра, тролль, несколько импов — элементарно скушают все. Идеальные бодигарды!





ловко управляться с заклятиями волшебников клириков. Минск вот уже которую неделю пускает при ее виде слюни... стекающие с героического квадратного подбородка прямо в мою норку, под его хваленую стальную броню! Вселенский потоп каждые пять минут. Одно слово: грязный варвар.

Смыться следовало еще до того, как наш карманный полубожок отмутил своего братца по папочкиной линии. Кажется, простофилю звали Саревок (Sarevok). От этих магов сплошные беды — и постоянно пахнет серой. Помнится, вся компания славно напилась в тот день. По крайней мере ко мне по Минскому слюностоку поступила запредельная партия спиртного. Даже у такого космического хомяка, как я есть разумный предел. Разумеется, отключился. Очнулся в странном подземелье, в клетке, вместе со своим еще икающим от похмелья двуногим рысаком. Точнее, Минск икал от того, что за пределами клетки прыгал, обидно дразнился и показывал нам язык божественный отпрыск. Через некоторое время до варвара дошло, что дразнят именно его. В порыве ярости он вынес половину прутьев, а остальные свернул в бараний рог. Ловкий ход! Как потом оказалось, нашему лидеру было лень искать ключи от клетки. Юморист-олимпиец.

Сидящую в соседней камере Джахиру (Jaheira) мы решили не освобождать. Своими поучениями она надоела всем, кроме Минска — тот никогда ничего не понимает, кроме команд “кормежка” и “мочи мерзких гоблинов!”. Как поведала Имоэн (громко и дурным голосом: “Этой, Имоен”), нас застал врасплох достаточно крутой маг. Наша партия показала ему отличным собранием подопытных кроликов. Взял тепленькими. Пока садист мучил мужа Джахиры, Имоэн смогла улизнуть и освободить сильно

▲ Веселое местечко: дыбы, виселицы, гильотины. Вливайся всяк, стар и млад!


Помнится, вся компания славно напилась в тот день. По крайней мере ко мне по Минскому слюностоку поступила запредельная партия спиртного. Даже у такого космического хомяка, как я есть разумный предел. Разумеется, отключился.

потрепанного командира нашей эскадрильи (нет, положительно пора к специалисту: откуда хомяк из приличной деревенской семьи знает толк в авиационных терминах?!). И опять повезло: на логово мага-экспериментатора навалились сначала сошедшие с ума воры из касты Shadow Thieves, а потом Cowled Wizards. Последние захватили в плен и злобного колдуна, и слишком громкую Имоэн. И вот, наша команда ищет эту парочку уже который месяц... Девушку освободить, волшебника пытать — после чего в утиль. Что поделаешь, нормальная фэнтезийная справедливость.

Доктор не приедет, помощь не придет

Дорогой доктор Рэй, иногда я говорю странные вещи. Посудите сами, может ли нормальный хомяк произнести что-нибудь вроде: “со временем мой кругозор расширился с 640x480 точек до 800x600”? А что вы скажете о желании обсуждать с Минском преимущества использования 3D-акселераторов в деле реализации спецэффектов? Нет, не приближайтесь к моему хвосту со своим градусником! Лучше используйте регрессивный гипноз.

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

ЖАНР		РПГ	
РАЗРАБОТЧИК		BioWare	
ИЗДАТЕЛЬ		Interplay	
САЙТ ИГРЫ		www.bioware.com www.interplay.com	
www.interplay.com/bgate2/index.html			
ИНТЕРЕСНОСТЬ			
			
СЛОЖНОСТЬ	ОЦЕНКА	Крепкое и энергичное продолжение звездной РПГ от группы канадских практикующих фэнтези-терапевтов. Новая классика жанра и новый стандарт. Теперь — наравне с Fallout и Planescape: Torment!	
средняя			
ГРАФИКА			
★★★★			
СЮЖЕТ			
★★★★	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	Windows 95/98/2000, Pentium 166 (пек. Pentium 200), 16 Мбайт ОЗУ (пек. 32), 4x CD-ROM, DirectX 5.	
МУЗЫКА			
★★★			
ЗВУК			
★★★			
УПРАВЛЕНИЕ	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ	Введена поддержка 3D-акселераторов для оптимизации спецэффектов.	
★★★★☆			



ДА, Я ПОМНЮ! Как можно забыть гнома по имени Ильич?! Он пытался не дать нам сбежать. К счастью, мы тертые калачи (ну вот, опять! Хомяк — несвежее хлебобулочное изделие? Нонсенс) и за время предыдущих скитаний успели как следует поднакачаться. Доктор, зачем вы осматриваете мой бицепс? Его там нет. Я хомяк! Так о чем мы говорили? Ах, да — от седьмого до девятого уровня в своем классе — все как один! Каждый из наших способен саммонить монстров, разворачивать вражеские spellы вспять и рубить врага на маленькие фрикадельки. Вот мой Минск: зверь, а не человек. По внутрипартийной статистике на нашу с ним долю достается больше половины всех нашинкованных на фрикадельки монстров. И никакого негативизма! Он кричит: “Дай ему в глаз, Бу!”. И, будьте покойны, я даю. Говорю вам, доктор, отпустите мою переднюю лапку. А то позову Минска.

В детстве я часто ходил на охоту. Вся моя семья, шесть или семь космических хомяков, брала с собой гончих мышей и выходила на поиски слонов. Славные были времена! Впрочем, сейчас не хуже. В этом жалком королевстве, где мы застряли, совсем нет настоящих охотников. Поэтому в каждой, буквально в каждой новой комнате или области тусуется группа каких-нибудь новых ужасных страшилищ. Ну, саламандры, дракончики и даже исчадия ада — Та'наари. Нет, они не демоны, доктор. Всего лишь могущественные маги, обитатели другого измерения — вы что, не играли в Planescape:

▲ Минск опять сделал что-то не то. Ну решил разбудить древнего бога. Ну отодвинул крышку. Ошибся. Но зачем же расщеплять за это на атомы?!

**ДА, Я ПОМНЮ!
КАК МОЖНО
ЗАБЫТЬ ГНОМА ПО
ИМЕНИ ИЛЬИЧ?! ОН
ПЫТАЛСЯ НЕ ДАТЬ
НАМ СБЕЖАТЬ. К
СЧАСТЬЮ, МЫ
ТЕРТЫЕ КАЛАЧИ И
ЗА ВРЕМЯ
ПРЕДЫДУЩИХ
СКИТАНИЙ УСПЕЛИ
КАК СЛЕДУЕТ
ПОДНАКАЧАТЬСЯ.**

▶ Выгул домашних животных, которые просто обожают смотреть на что-нибудь экзотическое. К примеру, на садомазохистский парк, где гуляют вампиры.

Мнения об игре

Torment? Откуда я, хо-

“Идеальный сиквел? — удивляется Дэвид Райан Хант (David Ryan Hunt) из команды сайта Computer Games Online (www.cdmag.com) и тут же отвечает сам себе: — Сложно придумать, что можно было бы попросить для продолжения BG. Оригинальная игра расширена во всех, без исключения направлениях... Продукт примерно той же весовой категории, что и Daggerfall”.

Тим Макконноги (Tim McConaughy), обозреватель сайта GameSpy (www.gamespy.com), находится в состоянии полного восторга: “Для описания сюжета подходит лишь одно слово: эпический. Разработчики очень постарались, чтобы показать вашу роль в игровом мире. Не вдаваясь в подробности, скажу, что в одном из городов готовы выставить статуи каждого участника вашей партии. Грандиозно!”

мяк Бу, взял это название? Не знаю. Кто из нас двоих заканчивал медучилище?

Но вернемся к нашим баранам (нет, Минск, ты неправильно меня понял. Мы воссоединимся с партией чуть позже). За этих крутых монстров дают кучу бонусов, раньше нам столько денег и экспириенса даже не снилось. Скажем, 6000-10000 XP. Нормальная цена за голову вражеского мага средней руки. Когда нам надоедает отражать атаки spellами седьмого или восьмого уровня, мы саммоним элементарей. Ну да, древесный человек, мистер Маугли-друид Сирнд (Sernd: “Я здесь, чтобы слу-у-ужить!”) может выставить целую армию всяческих существ. Элементарли делают грязную работу, нимфы поддерживают их заклинаниями, а весь XP от битвы идет членам нашей команды. Пока эти негры, извини Валигар (Valygar), гнут спины на кровавой ниве (мой прадед был известным поэтом-романтиком), партия может устроить перекур. Девушки поправляют прически и макияж, Сирнд поливает окрестные цветочки, а наш бездельник-буддист Йошимо (Yoshimo: “Яшима рад старца, гаспадин!”) впадает в транс. Иногда ребята пытаются вытащить из Главного какие-нибудь подробности. Заводят невинный разговор, а он вспоминает что-то и тут же рассказывает. Вообще-то, здесь не Planescape, за болтовню XP не дают. Но при желании, партийный диалог может быть весьма интересным и длиться долго — хватило бы жизни у элементарей и табака в закромах родины. Я тоже люблю покурить, но если делать это за пазухой у Минска (“Надрать гадам седалищный нерв — за правду!”), он думает, что загорелось его нижнее белье. Глуповат, зато воин отменный.

Хамстеры и рейнджеры

Дорогой Минск, когда ты закричал: “Каждый хомяк право имеет” и как следует сунул тому докторишке, ты был абсолютно прав. Надо признать, в моем случае медицина бессильна. Пусть из меня лезут всякие странности вроде “Fallout-Planescape”, “минимальных системных требований” или “атмосферы игрового мира” — но ведь ты и раньше ничего не понимал, оловянная баш-



ка. Значит, у нас с тобой все по-прежнему хорошо. Нет, я не хочу есть этот немый корешок. Достань капучино и кнедик.

У доктора наступил нервный срыв, когда я начал рассказывать ему про значительные улучшения в области геймплея. Понятия не имею, что это означает, но чувствую — правильная фраза. Ведь нашей партии совершенно некогда перевести дух. Мы постоянно что-нибудь мутим. То зачищаем от нечисти древний храм, то способствуем организации бесперебойного транспортного сообщения между измерениями. Ты прав, искать старушку Имоэн необходимо, но ведь и другие жаждут заполучить нашу помощь. Да, мы стали известны на просторах Sword Coast: ты, я и даже тот незначительный персонаж, который мнит себя гвоздем нашей партии, Ваалов подберезовик. Влиятельные лорды униженно просят нас (тебя, о, могучий Минск!) освободить их земли от нашествия мерзкого зверья, милостивые девушки падают в ноги и умоляют спасти их родные селения. Прогулка с нами по ночному городу — уже славное приключение. В течение жалких нескольких минут мы успеваем влипнуть в миллион замечательных драк! Сначала местные грабители принимают нас за деревенских олухов (нет, это не из-за твоего замечательного рогатого шлема, Минск. Не переживай). Отшлепав хулиганов, мы натываемся на постыдную вещь, рабовладельцев! Ты помнишь, они вели ту симпатичную девушку, чтобы продать ее кому-то. Поймали ее на улице, около дома. Беспредел, но увлекаться не стоило. Ты опять испачкал все окрестные стены жизненными соками врагов! В завершение вечера мы были свидетелями соращения группы Shadow Thieves той странной тварью с кладбища. На языке снова диковинное словообразование: у игры насыщенный, богатый скрипт, почти как в Half-Life, и мириады побочных квестов, как в Fallout. Надо спросить у Йошимо — может, это на японском?

“Врачи не мечи”! Порой я удивляюсь, откуда у тебя подобные афоризмы, Минск? Они никак не вяжутся с простодушием твоей раскрашенной физиономии. Тебе когда-нибудь говорили, что ты похож на Тра Волту? Ты спрашиваешь, кто это? А, забудь. Национальный герой всех хомяков по эту сторону океана. Впрочем, ты прав. Мы взрослеем, наша жизнь становится только сложнее. Куда ушли времена, когда мы выполняли Fed-Ех поручения и были счастливы? Больше такого не будет. Даже самая примитивная на первый взгляд работенка содержит миллион всевозможных нюансов. Злые волшебники оказываются перевоспитавшимися злыми волшебниками, ставшими хорошими волшебниками, одержимыми злым духом. За таинственными исчезновениями в деревушке стоят вовсе не огры, как мы думали поначалу. И не волки, как мы думали потом. И даже не волки-оборотни, как мы думали еще чуть позже. В этом мире все имеет поражающую внима-



▲
Дракон. Настоящий.
Пока живой. Но
сфотографировать
успели. Красная книга?
Никогда не слышали о
такой.

**Отстань от
меня, Минск, я
сочиняю танку.
Конечно, ты не
знаешь, что это
такое.**

Танкостих

Вот одно из сочинений великого космического хомяка Бу, которое, совершенно случайно, строка-в-строку совпало с экспромтом великого китайского философфа и пьяницы Ли Бо:

Подымаю меч
И рублю ручей —
Но течет он
Еще быстрее.

Подымаю кубок,
И пью до дна —
А тоска
Все так же сильна.

(Кстати, история умалчивает, кем стал буддист Ли Бо в своей следующей инкарнации.)

тельного наблюдателя глубину, подтекст. Что? Ты думаешь, у меня опять депрессия? Нет, нет. Просто БУ-бнеж повидавшего Sword Coast хомяка.

Ли Бу

Отстань от меня, Минск, я сочиняю танку. Конечно, ты не знаешь, что это такое. Если вкратце: ода твоим воинским талантам и хвала крепости железобетонного дзота, который ты торжественно величаешь “головой”. Только не говори мне, что больше не хочешь быть примитивным рейнджером. Ведь тебе предлагали варианты: Archer, Beastmaster, Stalker. Но ни один из подклассов тебе не понравился. Хотелось стать Kensai? Прерогатива воинов, уж извини. Если бы тебе пришлось начинать жизнь сначала, как нашему Коммандору после пребывания на препарационном столе злого колдуна, ты мог бы выбрать любую профессию — из сорока известных лучшим хомяковым умам. Вероятно, тебя привлекает судьба Monk’a. Куча бонусов, к 5 уровню неподвластен болезням, к 11 уровню невосприимчив к яду, а к 20 полностью недоступен для физических атак не-магическим оружием. Не спрашивай, какой же

идиот пойдет с обычным мечом на Минска двадцатого уровня. Скорее всего, это будет твой брат-близнец. Ах, ты хочешь стать Sorcerer’ом? Чтобы не приходилось выборочно запоминать заклинания? При ошутимом отсутствии интеллекта, ты еще и ленив. Bravo.

Авторизованный перевод
Александра ВЕРШИНИНА.

От переводчика: BioWare сопровождает свои произведения цитатами из Ницше. Спрашивается, ну чем мы хуже? Все заковыченные цитаты позаимствованы из Baldur’s Gate II: Shadows of Amn.



раскинуть мозгами, и в тот же час обнаруживается какая-нибудь забавная мелочь: Дэвид Копперфильд местного пошиба совершенно не защищен от собственной магии, а толстушка Присцилла использует заемную силу, хранящуюся в вазах. И этот перечень тянется до самого конца игры.

Но руки мараить все же приходится. Криминальные элементы никогда не действуют в городе одиночестве, предпочитая веселиться (до поры до времени) в обществе “шестерок”. Вот на них-то и стоит испытывать свой арсенал, все разрастающийся и разрастающийся по мере развития сюжета. Враги огрызаются, контратакуют, пытаются поставить защиту, но попадают в сети собственной тупости. Бесцельно бродят по игровому полю, иногда забывают про Кейна, не следят за полетом своих “снарядов”, насквозь прошивая ими товарищей по несчастью, и бесславно гибнут пачками. Успешно, впрочем, выполнив свое предназначение — отвлечь и помешать.

Взаимосвязь

Незнакомых с предысторией читателей после прочтения предыдущей главы может запросто одолеть мигрень. Какие тотемы? Какая псионика? При чем тут Копперфильд и чай со льдом? На эти вопросы дать ответ гораздо сложнее, чем вам, мои забывчивые, обратиться к сентябрьскому номеру .УЧУ и не чувствовать себя на задворках вселенной. А Копперфильд — всего лишь образ, пришедший в голову рецензента. В Sanity его зовут Старр, а обаяния у “самого великого в мире иллюзиониста” не больше, чем у мухи. И тем не менее Кейн пройдет огонь и воду, лишь бы задать заносчивому фокуснику один-единственный вопрос: кто побывал в лаборатории доктора Эйкен прошлой ночью?

▲ Обсуждают игру Claw: “Да, идея хороша, но я уже не играю в плоские аркады”. Что ж так, Кейн? Надо было Heart of Darkness попробовать...

Если на сцене появляется ружье, то оно обязательно стреляет, но не в следующем акте, а через один-два, тяжело ранив статиста, который каким-то образом замешан в похищении главного режиссера, и упав на голову актрисе второго плана, под чьим париком находились секретные планы проникновения в гримерную.

Здесь все взаимосвязано. Если на сцене появляется ружье, то оно обязательно стреляет, но не в следующем акте, а через один-два, тяжело ранив статиста, который каким-то образом замешан в похищении главного режиссера, и упав на голову актрисе второго плана, под чьим париком находились секретные планы проникновения в гримерную. Так и Sanity. Упоминание о “псионическом брате” Кейна должно настроить на соответствующий лад и приготовить зрителя (и игрока в одном лице) к его последующему появлению. Спасенным мальчиком-экстрасенсом заинтересуются могущественные враги, а таинственный правительственный чиновник, играя в “ваших друзей, агент Кейн”, чем-нибудь, да поможет.

Перейдя на следующий уровень, не почувствуешь себя оторванным от важного занятия по спасению мира. Наоборот — кажется, что настоящая работа начнется только сейчас: за каким чертом, например, ты шляется по городу в поисках Старра, когда решение поговорить с доктором Эйкен напрашивалось само собой? Пройдет еще немного времени, и встреча с лауреатом Нобелевской премии,

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

ЖАНР		Action
РАЗРАБОТЧИК		Monolith www.lith.com
ИЗДАТЕЛИ		FOX Interactive www.foxinteractive.com
САЙТ ИГРЫ		www.sanitygame.com
ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5		
СЛОЖНОСТЬ	РАЙТ	И один в поле воин, если это агент DNPC с верным файерболом за пазухой.
средняя		
ГРАФИКА	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium II 450), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 96), DirectX 7-совместимый 3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ, рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM (рек. 8x).	
★★★★★		
СЮЖЕТ		
★★★★★		
МУЗЫКА		
★★★★★	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX; 400 Мбайт на жестком диске.	
ЗВУК		
★★★★★		
УПРАВЛЕНИЕ		
★★★★☆		

создательницей вещества, сносящего ограничивающие человеческий мозг барьеры, покажется малозначительным эпизодом в череде будущих событий.

Клише, штампы, несусразицы? Бывают и здесь. Но про ЭТО уже давно не снимают даже второсортных фильмов, и мы готовы простить любую нелепость, лишь бы она была подана с приличествующим кинематографу размахом. А уж этого добра в *Sanity* — выше вашей крыши.

Суперзвезда

Личность спецagента Кейна выделяется на фоне остальных, простите за неуместную лирику, как Полярная звезда на ночном небе. Кейн — полная противоположность всем, всем без исключения. Если основная масса попадающихся на его пути NPC обожает задавать дурацкие вопросы вроде: “Почему я должен тебе помогать?”, то у Кейна всегда есть что ответить: “Потому что я — большой парень с пушкой”, или “Потому что я ВЕЖЛИВО тебя попросил, а это со мной очень редко случается”. Традиционные угрозы и воззвания к гражданскому долгу, каждый раз приобретающие все новые и новые формы, в расчет попросту не идут — по причине их огромного количества.

Чем дольше играешь, тем больше убеждаешься, что в *Monolith* не прогадали, пригласив для озвучивания Кейна такую колоритную личность, как Ice-T. Своим бесподобным произношением и расстановкой ударений парень вытягивает на качественно новый уровень любой, даже самый обычный диалог с претензией на юмор. А если смешные места действительно имеются (поверьте, их хватает) — пациента можно увозить с диагнозом “истерика”. Особенно примечателен в этом смысле этюд с карточным фокусом, живо навеявший ассоциации с *Guilty Conscience* в исполнении Eminem и Dr. Dre (“...aw, fuck it. What am I sayin? Shoot em both Grady, where’s your gun at?”), который, как всегда, лучше один раз увидеть, чем десять раз перечитать, пролистывая любимый журнал.

Слегка непривычные для подобного жанра загадки, среди которых есть и “Побеседуй с цепочкой людей о том, о сем”, и “Доставка товаров на дом”, и “Найди верную комбинацию”, и “Вспомни, о чем говорил священник” и даже “Сокобан” (!), Кейн встречает с неизменным: “Oh, damn! Not again!!!”, разбавляя процесс решения бесконечными замечаниями по поводу окружающих, себя, мирового устройства и черт знает чего еще. Иногда затыкается, если вы не знаете, что именно нужно сделать, и кружите по одному и тому же месту битый час, но как только решение найдено — оживляется и отпускает почти всегда уместную колкость.



Встречают по одежке... Впрочем, даже в этом идиотском наряде Кейн не слишком похож на экскурсанта.

У Кейна ВСЕГДА ЕСТЬ ЧТО ОТВЕТИТЬ: “Потому что я — БОЛЬШОЙ ПАРЕНЬ С ПУШКОЙ”, ИЛИ “Потому что я ВЕЖЛИВО ТЕБЯ ПОПРОСИЛ, А ЭТО СО МНОЙ ОЧЕНЬ РЕДКО СЛУЧАЕТСЯ”.

LithTech 1.5 в действии

Самое главное достоинство графики *Sanity* — это ее скорость и еще, пожалуй, отличная функциональность. О чем речь: даже на выставленных максимальных настройках и приличном разрешении fps зашкаливали за 60. Более того — загрузив систему по самое “не могу” всевозможными текстовыми редакторами, переводчиками, четырьмя окошками Internet Explorer и пятью одновременно закачивающимися файлами, вы рискуете не заметить никакого падения скорости. Что касается функциональности, то все гораздо проще: каждое “произнесенное” заклинание без труда идентифицируется по собственному спецэффекту (не говоря уж о высвечивающихся аршинных буквах с его названием), а предметы, которым дорога в инвентарь, нарочито велики и окружены мерцающим кольцом.

Есть и откровенно недоработанные моменты, касающиеся как графики, так и игры в целом. Уродливый Fog, установленный по умолчанию, включается каждый раз при загрузке игры, вынуждая лезть в опции и чаще обычного употреблять громкие “междометия”. Ожидание подгрузки локаций нельзя назвать приятным — иногда этот процесс занимает до нескольких минут, от чего мой далеко не самый медленный на свете вин-

Мнения об игре

“Sanity — это именно та игра, которой *Monolith* действительно может гордиться”, — утверждает Дэвид Хибби (David Hebbe), сайт 3DNexus (nexus.telefragged.com; рейтинг игры: 9,5/10).

“Хорошая это игра или нет? Определенно, ответ будет: “Да!”. Фактически, *Sanity* — одна из самых оригинальных игр года”, — хлопочет лицом Джонатан Ву (Jonathan Wu), сайт GameSpy (www.gamespy.com; рейтинг игры: 83%).

“Пришел, увидел, надрал пару задниц. Псионические дуэли — это круто, почти так же круто, как возможность решать некоторые игровые задачи с помощью телепатии. Очень миииило”, — распыляется Скотт Штейнберг (Scott Steinberg), PC.IGN.com (pc.ign.com; рейтинг игры: 8,3/10).

честер начинает краснеть, бледнеть, сопеть и возмущенно кашлять. Да и я, проведя как-то раз не один десяток минут за поиском некоего укромного местечка, пребывав не в лучшем расположении духа. Но через несколько секунд Кейн опять начал острить — и настроение пришло в норму.

И... только не смейтесь... так, с ухмылкой на лице, всю игру и прошел. Ну вот... Я же просил — не надо смеяться. Не надо!..



Destination: ■ Midtown Madness 2

Последний чекпойнт Америки

В последнее время только и споров: отличается ли Carmageddon: The Death Race 2000 от Carmageddon 2: Carpocalypse Now значительно, чем Midtown Madness от Midtown Madness 2? Сторонники тотальной кармы говорят, что различий куда больше в их стане, и в качестве аргументов приводят новую систему заданий, регулярные прорывы через тюремную стену и разваливающиеся на мелкие кусочки автомобили. Преданные, хоть и немногочисленные поклонники среднегородского безумия говорят, что нет, не больше, но аргументы привести отказываются.

Начните чтение с этой заметки!

Midtown Madness 2 — это своего рода Carmageddon: TDR 2000, только для Midtown Madness, если вы понимаете, о чем речь. Но если люди из SCi вносили нововведения пусть исподволь, но холодно и расчетливо, и не прогадали, то товарищи из Angel Studios умудрились с каждой перестановкой угодить пальцем в небо — в самую серединку. НИ ОДНОГО удачного момента в MM2 не появилось, а то, что все еще тлеет играбельностью, догорает со времен первой части.



фрагмент сибирский В самом деле, славные умельцы из Angel Studios, конторы, целиком и полностью подчиненной великому и ужасному молоху, словно решили пойти по пути развития MS Flight Simulator. И отнюдь не в плане реализма и общей симуляции, — если когда-нибудь и будет проведен всемирный конкурс на автомобильную игру, позволяющую получить водительские права экстерном, то первое место скорее займет тихий и незатейливый Carmageddon. Заодно и проблема перенаселенности крупных городов решится...

Но мы отвлеклись. MSFS98 от MSFS2000, к примеру, отличается интерфейсом в полете, числом радиомаяков и аэропортов с ILS — в общем, деталями, доступными только истинным знатокам и ценителям при тщательном и глубоком просмотре. С Midtown Madness дело обстоит ничуть не легче. И это единственное (помимо, понятно, общего молоха), что объединяет сверхреалистичный небесный симулятор и колесную игру, которую за физическую модель не взяли даже в номинацию "3D action года".

Город солнца и город тумана

Давайте не будем вспоминать обещания щедрых разработчиков. С их грандиозными планами визуальной перестройки и пронзительно красивыми картинками, что донес до нас этим летом через океан горячий лос-анджелесский ветер,

Вот он, насквозь наблюдаемый Сан-Франциско. А вдалеке уже сверкают небоскребы... На таком расстоянии и в такой погожий день, правда, тени от облаков не особенно заметны.

FEX JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





справедливо было полагать, что ММ2 однозначно не подведет хотя бы в графическом плане. Да и вообще, ЛЮБОЙ сиквел всегда и везде должен выглядеть красивее предшественника, ведь так мы считаем?

Midtown Madness 2 это не касается. При первом взгляде на знакомую улицу со знакомыми автомобилями, парковочными счетчиками, мусорными баками и газетными стойками возникает одна очень нехорошая мысль. А именно: разработчики, раздав заготовленные листовки с посулами, соорудили ММ2 недели за две, а потом спрятались под стол в офисе и все оставшиеся месяцы (да, целый год прошел!) знатно отсыпались, и только на днях, посвежевшие и отдохнувшие, выбрались на белый свет за заработной платой.

Такое вот, поверите ли, впечатление. Это позже, разезжая по утренним улочкам золотого Фриско и обследуя отдаленные уголки мгlistого Лондона, мы увидим поразительные, зовущие городские дали (нешадно пробуксовывающие на РIII-500 с GeForce) и равномерные тени от облаков на сверкающих деловых небоскребах. И, может быть, даже оценим игру огненного неба на крыльях "Мустанга Фэстбэк".



▲ Спускаясь к нижнему городу на красавице "Ауди", на забудьте взять курс немного влево, вон на тот островерхний резервуар. Прекрасный ориентир, чтобы не влететь со всего разгона на приморские улочки.

САН-ФРАНЦИСКО, КАК ИЗВЕСТНО, ГОРОД НЕРОВНЫЙ. ЭТО МЫ ЗНАЕМ ТАК ЖЕ ТВЕРДО, КАК И ТО, ЧТО ПО ЕГО ГЛУБОКИМ СПУСКАМ ХОДЯТ СТАРОМОДНЫЕ ТРАМВАЙЧИКИ, А ЛОМБАРДЫ ТАМ ПРИКРЫВАЮТСЯ ОТ СОЛНЦА ПОЛОСАТЫМИ НАВЕСАМИ.

▲ Очевидцы свидетельствуют: именно так и выглядят улицы Лондона в особо горячий денек.

Насчет далее никого не обманывают. Сан-Франциско, как известно, город неровный. Это мы знаем так же твердо, как и то, что по его глубоким спускам ходят старомодные трамвайчики, а ломбарды там прикрываются от солнца полосатыми навесами. Именно на его изломанных подъемах на голубом экране взлетают полицейские автомобили! И есть там, у самого океана, часть города, расположенная как бы у основания огромного холма, на котором разместилось все остальное. Так вот, громыхая по перепадам верхнего Фриско, мы прекрасно видим далеко внизу блистающие крыши нижних кварталов. Но это еще не все. Стартуя от берега в гонке через великолепный мост "Золотые ворота", мы ясно и четко наблюдаем под собой ВЕСЬ ГОРОД, развернувшийся на холмах под солнцем. Каждый отдельный домик, узкие улочки, даже туманные небоскребы на самом верху.

Кому и зачем понадобилась картина такого кристального качества, сказать трудно. Ведь во многих других поездках ММ2 предстает перед зрителями убогим старорежимным графическим нищим с расплывчатыми домами и устаревшими моделями автотранспорта. Речной Лондон, избранный по контрасту с сол-

Midtown Madness 2

ЖАНР Автомобильная аркада	
РАЗРАБОТЧИК Angel Studios	www.angelstudios.com
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft	www.microsoft.com
САЙТ ИГРЫ www.microsoft.com/games/midtown2/	
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
Сложность средняя	ОЦЕНКА Оболваненная и донельзя аркадная Midtown Madness.
Графика ★★★★	
Сюжет ★★★	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 3D-акселератор (8 Мбайт), DirectX 7.
Музыка CD-плеер в машине	
Звук ★★★★	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ 350 Мбайт на жестком диске.
Управление ★★★☆☆	

нечным, морским и золотистым Сан-Франциско, никогда не прославится своими скромными парками и ржавеющей баржей на мутной Темзе. Гладкие и блестящие авто мирных жителей сохранились с прошлой серии просто фотографически.

А что касается настоящих автомобилей, то их не только НЕ снабдили пристойно бьющимися корпусами, но и, так сказать, исковеркали старую систему повреждений (тех, что наносились прямо на гладенькие skins, как татуировки). Теперь треснувший о бордюр "Фольксваген" почему-то получает в бортах... натуральные пулевые отверстия.

Большая красная машина

Несправедливые люди стыдили хитроумную физическую модель Midtown Madness и ставили в пример образцово-показательный Driver? Видели бы они, что сотворили "ангелочки" с ни в чем не повинной моделью во второй серии!

Первым делом испарилась регуляция ее реалистичности. А так как неумелые игроки в ММ ломали пальцы, пробуя выписать точный зигзаг на "Мустанге" или заложить вираж на многоколесном грузовике, то мифический слайдбар реализма застыл отнюдь не на максимальной отметке. Отныне автомобили ММ, от "Ауди ТТ" до пожарной машины, сшибают деревья и фонарные столбы, не снижая скорости, подлетают при ударах о стену в пылающие небеса и всегда приземляются на колеса. Разбить машину если и удается, то в исключительно научных целях.

Оставив специфическое (незнающие люди по недомыслию именуют его обидным словом "кривое") управление и избавившись от физической опеки, разработчики загнали Midtown Madness 2 далеко в концентрационный лагерь самых отпетых и злокозненных аркад. Но боль-



Безудержно любимый всеми разработчиками мост "Золотые ворота". "Импайр Стейт Билдинг", Ниагара, фордовский завод, Гранд-кэньон, Боулдер-дам, секвойи и висячий сан-францисский мост, как сказано у классиков. На то они и классики, чтобы пользоваться словом "сан-францисский". А вы пока полюбуйтесь на жиденькие образчики трафика.

▼ Такси Лондона, достопримечательности Лондона, светфоры Лондона и небо... хм... тоже Лондона.

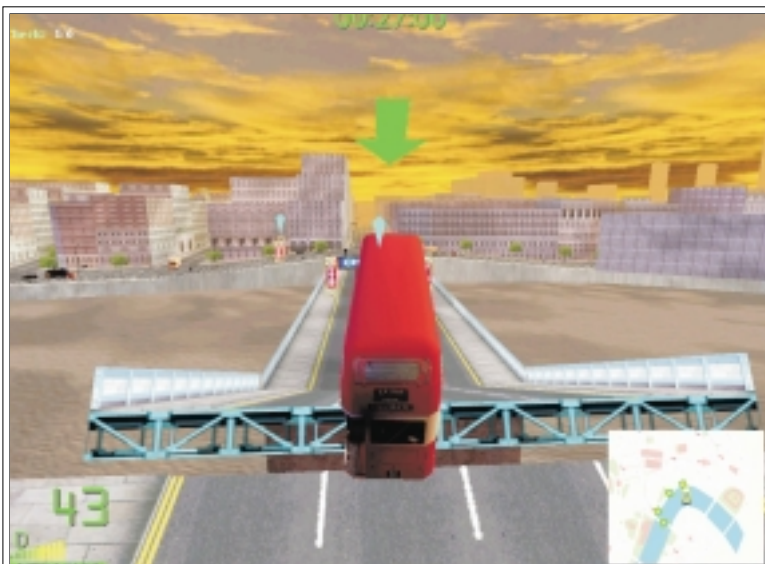
ше всех досталось столкновениям. Удар фургона в первой части кубарем переворачивал катки "Эльдорадо" и заставлял с дребезгом содрогаться тягач с прицепом. В ММ2 "Мини-Купер", толком не разогнавшись, ловко перебрасывает через себя двухэтажные лондонские автобусы.

Конечно, материализовались новые модели — "Астон-Мартин", пятнистый джип "Хаммер", "Ауди", да та же самая пожарная машина, наконец. Ерунда! "Хаммеры" здорово смотрятся лишь в качестве соперников (когда их много — все бояться), а на пожарной машине будет раскатывать разве что законченный извращенец. Изящная серо-стальная многокольчатая "Ауди ТТ" для многих несчастных фанатов станет машиной выбора. Несчастных — потому что эти негодяи из Angel Studios в специальном режиме двуединой "карьеры" упорно подсовывают им неуместный "Фэстбэк", шестидесятник с высокой посадкой!

Храни королеву, верь президенту

Смысл "карьеры" таков: герой потерял работу телефонного психиатра и теперь вынужден выбирать между головокружительной службой таксистом в Ист-Энде и рутинной работой каскадером на приисках Голливуда (которых, впрочем, почему-то обучают в Сан-Франциско). Тренировочные задания довольно любопытны. Потенциальный таксист виляет на автостоянке, пытаясь оставить свое и чужие авто в целости и сохранности; будущий каскадер запрыгивает с трамплина на отплывающий паром и носится по всему городу, не сбавляя скорость ниже пятидесяти миль в час, почти как в художественном кино "Скорость". Беда в том, что тренировочных миссий всего по три на каждое занятие. А потом "карьер" благополучно перетекает в привычные Circuit, Blitz и Checkpoint Race.





Есть блицы очень хорошие, на уровне первого ММ. Взять хотя бы самый первый, во Фриско. Мы забираемся на высоченный склон и практически пикируем на город с другой стороны, причем не по дороге, а по выходящему пешеходному спуску. Когда на нелегком пути вниз выполняешь очередную фигуру высшего пилотажа на скромном фордовском грузовичке-пикапе, остается только радоваться раритетности приземлений на крышу. А в Лондоне, проехавшись по стенам не то Букингемского дворца, не то Вестминстерского аббатства, ловко кувыркаемся в гостеприимные недра знаменитой подземки с реально бегающими поездами.

С другой стороны, блицы изрядно испорчены. Вялый и неубедительный трафик делает совершенно бессмысленным тот фанатически детальный, как при отходе с места ограбления, расчет времени движения автобусов и смены огней светофоров на маршруте, что превращал Midtown Madness в математически точную игру. Под конец авторы откровенно бешутся с жиру, заставляя "целовать" стены английского архитектурного памятника (чекпойнты издательски расположены вплотную к преградам) и окончательно убивая когда-то благородную философию блица.

Мнения об игре

"Когда вы выбираете машину, такую, например, как "Мустанг Фэстбэк", в начале гонки вас приветствует хриплое: "Хиппарь на старом "Мустанге", первая позиция", а если вас угораздит пересечься на "Пэйноз Родстер", вы услышите обнадеживающее: "Глупая кошелка на раздолбанном "Родстере", позиция пятая!" — разводит руками штатный рулильщик сайта GameSpot (www.game-spot.com).

"Если вы фэн первой игры, наслаждайтесь гонкой по обильно населенной местности на настоящих гоночных машинах, ибо Midtown Madness 2 создан как раз для вас. Если вы фэн "Кармагеддона", которому только и нужно, что титанические разрушения и большие пешеходные потери, то ММ2 вас безусловно разочарует, потому что эти проклятые пешеходы ВСЕ ЕЩЕ отпрыгивают прочь с дороги!" — кусает локти Брайан Рубин (Brian Rubin) с сайта GA-Sports (www.ga-sports.com).

▲ Со времен первого ММ ваш корреспондент подобрел, поседел и помудрел, сменил грузовик с прицепом на скромный двухэтажный автобус, а разводной мост в штате Мичиган — на такой же, но через Темзу.

ЛИБО ВЫ ПРОСКАКИВАЕТЕ ТРАССУ С ПЕРВОГО РАЗА, ДА ЕЩЕ С БОЛЬШИМ ЗАПАСОМ, ЛИБО ОСТАЕТЕСЬ НА НЕЙ НА БЛИЖАЙШУЮ НЕДЕЛЮ ТОЛЬКО ПОТОМУ, ЧТО НЕ УДАЕТСЯ ВЫПОЛНИТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВИРАЖ ПОСЛЕ ЧЕКПОЙНТА.

Последний оплот — гонка по Лондону и Сан-Франциско с соперниками. Безумная армада, сметающая все на своем пути, разбирающаяся по сторонам обижено визжащих сиренами копов и дорожных констеблей, метящая маршрут сбитыми фонарными столбами и рассыпанными газетами. Да, она все еще хороша. Лондон с его хитрыми улочками и ночными огнями (по словам бывалого коллеги, не хватает только очереди на премьеру Гая Ритчи) нагло отбирает скромную пальмочку первенства у своего роскошного американского собрата. Гонка на мосту "Золотые ворота" — единственный стоящий американский чекпойнт. Настоящая битва развернется на просторах Гайд-парка. Сохранилась одна характерная особенность Midtown Madness: принцип "сейчас или никогда". Либо вы проскакиваете трассу с первого раза, да еще с большим запасом, либо остаетесь на ней на ближайшую неделю только потому, что не удастся выполнить правильный вираж после чекпойнта. Причем, что особенно характерно, в разное время и то, и другое может случиться на одной и той же трассе. И даже смена машины не всегда лечит. Но этим, собственно, ММ и прославился.

Отдельно хотелось бы обратить внимание уважаемой публики на работу комментаторов, возведенную усилиями господ из Angel Studios в ранг высокого искусства. Хорошо поставленные голоса, от которых только и требуется, что огласить большой старт и зафиксировать финиш поздравлением или проклятием, поют нам скверные песенки (о лондонском выговоре вообще умолчим), живо обсуждают сравнительные достоинства "Астон-Мартина" и "Фольксвагена", особенности разворота на ручнике, а уж советы по поведению на дорогах, которые выдает милая девушка или прожженный кокни, напоминают старых злодеев в фильмах о кунгфу ("Бей в пах! По болевым точкам! Калечь своего соперника!"). Наставник в каскадерской школе даже поучает нас в том смысле, что, мол, сколько народу соберет полицейский боевик, в котором герой пользуется поворотниками и тормозит, чтобы пропустить пешеходов?

Если Midtown Madness 2 и вызывает у кого-то положительные эмоции, то это скорее по привычке. Слишком все просто и дешево. Что бы ни говорили, Midtown Madness был отличной игрой. И если бы ММ2 на самом деле ничем от нее не отличалась, если бы не было этих неуклюжих консольно-аркадных внутренних изменений, а просто появились бы второй город с золотым холмом, тени от облаков, новые автомобили и блицы, то смотрелась бы она на все тот же "Наш выбор".

Destination: ■ Crimson Skies

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ



Господа авиаторы, время кричать "Resurrection!". Те, кто души не чаял в Wings of Glory, кто боготворил Strike Commander, немедленно возрадуйтесь. Zipper Interactive и Microsoft возрождают жанр "несерьезных" авиасимуляторов. Crimson Skies — это бесконечный эпический dogfight из документальных хроник второй мировой, чкаловские полеты под мостами, джеймсбондовские прорывы сквозь открытые ворота ангаров, дуэли со знаменитыми асами и прочие душистые охапки романтики.

Начните чтение с этой заметки!



Отрада всех любителей хорошего воздушного спарринга. Уже долгое время ни один симулятор не мог похвастаться удачной театральной постановкой пушечной дуэли — кроме Crimson Skies. Проект сделан со вкусом, любовью и талантом. Отличный сюжет, непередаваемая атмосфера. Оригинальная вселенная, пропитанная пряным вкусом тридцатых годов уходящего века. Романтика асов зари авиации, воссоединенная с романтикой беззаботной жизни пиратов Карибского бассейна. А этот конструктор самолетов!.. Стопроцентное попадание в топливные баки фанатов!

александр
вершинин

Название материала позаимствовано у серии популярных диснеевских мультфильмов отнюдь не случайно. Помните "Tailspin"? Ну, сказку про мир, где процветают воздушные пираты, грабящие и угоняющие самолеты что называется "на лету"? Где царит турбовинтовая техника, где живы цеппелины (не путать с джаз-бандой), где авиационный крупнокалиберный пулемет служит гарантией свободы прав человека? Авторы Crimson Skies справедливо решили: это супер. Странных говорящих медведей и лис — в утиль. Пиратскую вольницу премировать. Соединенные Штаты Америки упразднить. Так держать!

Крутизна на куражах

Если бы родители назвали меня "Натан Захарий", я бы обязательно стал воздушным пиратом. Разгуливал бы на публике в свободной белой рубашке, галфе, высоких сапогах и прочих торжественных атрибутах уже далеко не берегового братства. Добро пожаловать в параллельный мир, друзья. Здесь, в 1937 году Их Эры, царит чудеснейший политический хаос. Штаты удачно распались на такие замечательные суверенные государства, как королевство Гавайи, Свободный Штат Колорадо и даже нация Голливуд. Фантастика! Авиация делает свои первые более или менее уверенные шаги под опекой таких известнейших конструкторов, как братья Райт, тот самый-Форд (ушел в другой бизнес), Хьюз, Макдоннел и даже парочка Вильям и Кольт (любимая модель, вы будете смеяться, Peacemaker). Короче говоря, все помешаны на чудесных летающих машинах. Они, их асы-пилоты и, конечно, фирменные голливудские блондинки — это единственные темы новостных заголовков. Доброе сытое время.

Чтобы угнать самый большой гидросамолет в мире придется постараться. К примеру, вскрыть ангар, как консервную банку.

EXE JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Для всех, кроме советского суперцепелина “Вояж трудяги”, ЧК и СССР. Эти сумели пролезть в соседнюю реальность целиком — даже сохранив славные традиции рабоче-крестьянской пропаганды.

Колбаса на витражах

Натан Захарий живет и работает на огромном дирижабле “Пандора”. Его любимое занятие — подслушивать чужие радиопереговоры, строить дерзкие планы налетов и заводить опасные воздушные эскапады. Но судьба настоящего героя не дает ему посвятить себя пиратскому делу целиком. Если он находит затонувший корабль с сокровищами, то будьте покойны — в процессе изъятия денег парень спасет близлежащее королевство от бесчинствующих колониально озабоченных британцев. Решил украсть самый большой гидросамолет в мире? Придется поставить на место воинствующего чинушу из империи Манхэттен. Каноны жанра!

М-р Захарий специализируется на воплощении в жизнь невозможного. Для него ничего не стоит втихомолку подкрасться к английскому двухмоторному бомбардировщику и прыгнуть на его крыло прямо в воздухе. На высоте нескольких тысяч метров! У пиратов это называется “абордаж”. Смелчак аккуратно пробирается по крылу к кабине пилота — и уже через несколько секунд из всех щелей бомбардировщика выпрыгивают смертельно испуганные обитатели вечно мглистого Альбиона. Самолет захвачен, извольте бомбить?

На втором месте в нашем хит-параде уже неделю находится трюк “подхвати меня”. Действительно, что может быть веселее, чем посадить на борт стоящего на земле человека? С одной оговоркой: не приземляясь. Ну а на третьем — успешно закрепиться самолетные ангары. Сквозь них здесь летают.

Симулятор на дрожжах

К этому моменты вы, по идее, должны находиться в состоянии кататонического транса. Выполнять такие трюки на самолете невозможно! К счастью, никто и не заставляет. Представьте, что вы летаете на большом железном роботе из Mechwarrior. Окажетесь недалеко от истины — предыдущим проектом Zipper Interactive была именно третья часть MW. Ребята решили не церемониться и использовать неплохой графический движок вторично. Почему нет?

Земля смотрится восхитительно. Превосходная детализация, вплоть до деревца, делает полеты над самой поверхностью задачей крайне занимательной. Если не сказать “завораживающей”. Главное — не увлечься стремительно разворачивающимся видом. Благодаря Crimson Skies у вас есть уникальный шанс пролететь между небоскребами Нью-Йорка на скорости 300 миль в час на высоте около десяти метров над уровнем тротуара! До вас подобные подвиги совершали только герои голливудского блокбастера Hot Shots.




▲
С высоты нескольких километров земля смотрится идеально. Глянцевая, как на лубке.

**М-р ЗАХАРИЙ
СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ
НА ВОПЛОЩЕНИИ
В ЖИЗНЬ
НЕВОЗМОЖНОГО.
ДЛЯ НЕГО НИЧЕГО
НЕ СТОИТ
ВТИХОМОЛКУ
ПОДКРАСТЬСЯ К
АНГЛИЙСКОМУ
ДУХМОТОРНОМУ
БОМБАДИРОВЩИКУ
И СПРЫГНУТЬ НА
ЕГО КРЫЛО ПРЯМО
В ВОЗДУХЕ. НА
ВЫСОТЕ
НЕСКОЛЬКИХ
ТЫСЯЧ МЕТРОВ! У
ПИРАТОВ ЭТО
НАЗЫВАЕТСЯ
“АБОРДАЖ”.**

Физика призвана заставить улыбнуться. Некоторых снисходительно, других — облегченно. О каких проблемах с управлением самолета может идти речь, когда на приборной доске пилота фигурируют лишь гироскоп, альтиметр и указатель скорости? Трамвай водить сложнее — приходится манипулировать дверьми и объявлять остановки. У самолетов времен НЭПа вообще известны лишь два технических состояния: в великолепной кондиции или сбит. Промежуточных фаз замечено не было. Двигатель может странно чихать и кашлять, а крылья весело трещать пионерскими кострами, но скорость и маневренность вы ни за что не потеря-

CRIMSON SKIES

ЖАНР	Аркадный авиасимулятор		
РАЗРАБОТЧИК	Zipper Interactive	www.zipperint.com	
ИЗДАТЕЛИ	Microsoft	www.microsoft.com	
САЙТ ИГРЫ	www.microsoft.com/games/crimsonskies/		
ИНТЕРЕСНОСТЬ			
СЛОЖНОСТЬ	средняя		
ГРАФИКА	★★★★☆		
СЮЖЕТ	★★★★★		
МУЗЫКА	★★★☆☆		
ЗВУК	★★★★★		
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★☆	СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	Беззаботный аркадный авиасимулятор, не без оснований претендующий на лавры Strike Commander.
		Windows 95/98/2000, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ, 8x CD-ROM, 3D-ускоритель (16 Мбайт), DirectX 7.0a.	

ете. Авиационные пушки не заклинают. Топливо не закончится. Это рай, Валерий Палыч.

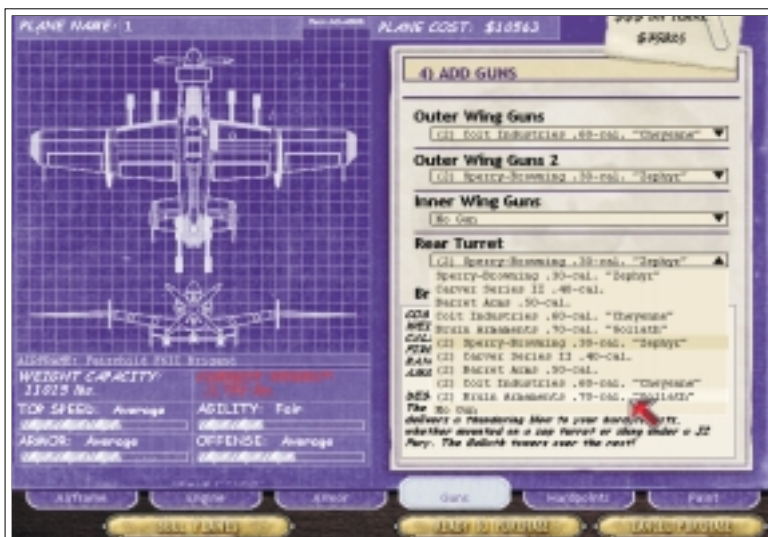
Полчаса на тангажах

Красивый движок, доступная физическая модель, неординарный дизайн самолетов и героическая поэтика тридцатых обеспечивают играющему в Crimson Skies крайне бодрое настроение. Кампания из пары десятков миссий оформлена с волнующим органы чувств вниманием. Перед каждым вылетом находящаяся за кадром банда пиратов с шутками и смехом на грани фола обсуждает детали задания. После каждой удачной вылазки в специальном дневничке Захария появляется ряд памятных вырезок из газет и презентов. А вот это высший класс! Газетные новости рассказывают о последствиях налета и дальнейшем развитии событий. Благодарные спасенные медсестры, актрисы, летчицы и даже сотрудницы лабораторий одаривают пригожего пирата своими чрезвычайно стильными фотографиями. Отличная работа актеров и художников! Пять баллов. Они не поленились соорудить псевдорепортерскую фотографию для каждой газетной полосы. Некоторые обретенные снимки можно поместить в рамочку и любоваться ими каждый раз при выходе в меню. Мелочь, а приятно. Еще раз молодцы. Умницы.

Некоторые характерные для аркадного жанра проблемы обнаруживаются только в ходе боевого вылета. Каждая миссия строго линейна и требует стопроцентного выполнения всех навязанных вам обязательств. Интересно, зачем нужна функция прыжка с парашютом, если гибель самолета автоматически считается провалом задания? Переигрывать приходится часто. То задавая превосходящие силы противника, то врежась в мельтешащего прямо перед носом напарника. Многие задания попросту перегружены. Сложно совершенно безошибочно выполнить следующую последовательность действий: убрать воздушный патруль, расстрелять несколько полицейских засад на земле, сбить с вражеского цепелина все двигатели (по одному) и пришвартоваться к обездвиженному дирижаблю, снова отправив на отдых с десяток неприятельских летчиков, подхватить с земли пассажира и, наконец, пролететь по дну коварного ущелья. Слишком много полетов на экстремально малых высотах. В случае неудачи последовательность повторяется! К счастью, разработчики знали о врожденной болезни собственного детища. Ровно через три неудачных попытки вас вежливо спросят, не желаете ли перейти сразу к следующему заданию? Гуманизм и Microsoft — близнецы-братья.

Утюги на фуражах

Надо отдать должное Zipper, игру обошла стороной детская болезнь охранно-патрульных заданий. Вам позволено сконцентрироваться на действительно увлекательном занятии, воздушной пушечной



▲
Кошмарное порождение дизайнерской мысли потустороннего мира. По идее, такое летать не должно.

Ровно через три неудачных попытки вас вежливо спросят, не желаете ли перейти сразу к следующему заданию? Гуманизм и Microsoft — близнецы-братья.

дуэли. Виртуозное маневрирование, очереди трасирующих снарядов, дымные следы горящих двигателей противника — разве не в этом счастье? AI пытается вести себя осмысленно. То уходит в облака (отменные, молочно-непрозрачные!), то, сливаясь с землей, идет на бреющем. Особенно подло ведут себя автожиры, предки вертолетов. Они способны буквально повиснуть на вашем хвосте, окутывая вас роями свинцовых подарков. Пока им самим не надоест, оторваться от автожиров невозможно. Разве что использовав нитро-ускоритель.

Вот мы и подошли к самой интересной после воздушного боя части Crimson Skies. Гордость и счастливая звезда проекта — портативный конструктор самолетов. По-видимому, пиратские механики еще некоторое время после окончания сражения остаются на месте перформанса, собирая обшивку и отдельные части павших воздушных кораблей. Их старания не проходят даром — вы можете создать самолет своей мечты. Каждый аппарат обладает уникальными летными характеристиками: максимальной скоростью, маневренностью и предельным весом. Ограничение на общую максимальную массу самолета отменно балансирует идею конструктора. Вы не сможете собрать всемогущий летательный аппарат, только очень хороший в своем классе. Допустим, вам нужен истребитель-перехватчик. Тогда зачем пилоны с ракетами? Возьмите вместительный фюзеляж, купите самый мощный двигатель и самые толстые пушки. Экспериментируйте, все в ваших руках!

И результат: Crimson Skies не имеет конкурентов. Подобного качества аркадные симуляторы не видели давно. Игру делали с любовью — видно невооруженным глазом. Остается разве что пожелать второй части проекта получить внятные мультипликационные ролики. И тогда недоступная доселе вершина Strike Commander будет наконец-то покорена. А ведь пора. С момента релиза шедевра прошло уже семь лет. Для игровой индустрии — целая вечность.

Destination: ■ Reach for the Stars

СРОК ГОДНОСТИ

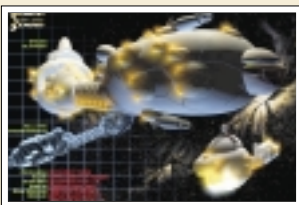
Предвижу массу проблем у этой игры. Во-первых, ее неудобно покупать на рынке. Вопрос: “У вас есть рич фо зе старз?” воспринимается большинством продавцов как оскорбление, и в лучшем случае вам ответят: “Чиво?”, а в худшем — протянут Blair Witch Volume One: Rustin Parr.

Начните чтение с этой заметки!

Австралийская компания Strategic Studies Group, ответственная за появление опасной для разума игры Warlords, решила тряхнуть седчиной и произвела на свет ремейк древней, очень древней игры под названием Reach for the Stars. Эта походовая стратегия появилась во времена, когда процессор 8086 еще спал сладким сном в своей кремниевой колыбельке, а усредненный вариант нас с вами мечтал в лучшем случае о “Ну, погоди!” пр-ва завода “Электроника”.

Именно поэтому оценить масштабы произошедшего события новому поколению игроков непросто. Остается лишь поверить, что семнадцать лет назад именно Reach for the Stars впервые определила жанр “глобальной космической стратегии”, а Master of Orion, VGA Planets, Stars! и последовавший за ними сонм 4X-стратегий — ее верные последователи.

В остальном игра мало отличается от своих коллег: 16 рас, случайно генерируемая



карта галактики и куча сценариев, дерево наук, различное для каждой расы, дизайн кораблей, строительство колоний, дипломатия и много, много сражений. Тактические битвы устроены просто, но достаточно интересно, а главное — никакого “реального времени”. Все как в почти прошлом веке, старый добрый походовой режим.

олег хажинский Во-вторых, само название, “Reach for the Stars”, ни о чем современному поколению игроков не говорит. На диске может оказаться что угодно: ползущая на боку аркада; научно-познавательный мультимедиа-CD-ROM для абитуриентов профтехучилищ; рыхлая стратегическая игра; реклама зубной пасты.

Шучу. Там все-таки стратегия: глобальная, космическая, походовая, по описанию очень похожа на Master of Orion, а по прилагаемым картинкам — на дебелого представителя семейства Star Trek. В принципе, игру можно было бы в три счета оформить как очередной клон МОО и разместить в архиве, если бы не два момента. Она вышла из-под руки SSG, компании австралийской, вымирающей, маститой. Это на ее совести сериал Warlords и наши бессонные ночи. Богатые игроки и модные увлечения почти вытеснили SSG на задворки мира, к варгеймам и третьесортным Warcraft-клонам, и потому ее попытки вновь прорваться в большой спорт не могут оставаться без внимания.

Но главное, Reach for the Stars — игра с большой историей. Скопее Master of Orion является ее клоном. Первый “Орион” появился на свет всего шесть лет назад, в 1994 году. А “Дотянись до звезды” — в 1983-м. Учитывая скорость, с которой взрослеют игры, она годится “Ориону” в отцы. В том звездном 83-м Reach for the Stars была облагодетельствована критикой всего мира, множество раз став “Игрой года” и “Лучшей стратегией”. Как ни жаль, но большая часть наших читателей в то время специализировалась на изготовлении куличиков в песочнице, не выписывала иностранную

Так выглядит интерфейс строительства колоний. Слишком абстрактно, вы не находите? Зато не вызывает никаких вопросов.





прессу и не может разделить всеобщей ностальгии. И все же, представьте себе картину... Семнадцать лет спустя...

Почти Дюма

...Reach for the Stars возвращается в совершенно новый мир. Брюки клеш с росписью, огромные очки в стиле “Танцор диско”, последняя пластинка Пугачевой под мышкой, на майке модные непонятные надписи: “SVGA, 16 бит”. Минуту пятьдесят поколений процессоров, отгремела война за всеобщую 3D-акселерацию, RTS снесли народу крышу и взорвались клонированным попкорном, походные стратегии вышли из моды и снова в нее вошли. Выскочка Master of Orion сменил трех хозяев и уже пестует внука, публично объявив концепцию четырех “Хэ” рудиментарной и активно продвигая прогрессивную теорию пяти “Ха”.

Издатели RFTS (давайте сэкономим немного типографской краски) несколько комплексуют по поводу срока годности на крышке их продукта. Чтобы доказать нам, что новая игра существенно отличается от оригинала семнадцатилетней давности, они решили провести небольшой сравнительный анализ. Произведенные изменения впечатляют.

К примеру, если первая игра работала в разрешении 320x200 и использовала 8 цветов, то новая дружит с 800x600 и умеет показывать 64000 цветов. Количество требуемой оперативной памяти увеличилось ровно в тысячу раз, с 64 Кбайт до 64 Мбайт. Если раньше графику к игре рисовали сами программисты, то сейчас пришлось воспользоваться услугами восьмерых художников. В былые времена в игре отсутствовала дипломатия, стороны всегда находились в состоянии войны. Не существовало и много-

▲ Производство кораблей и прочие хозяйственные заботы в Reach for the Stars превращаются в истинное удовольствие.

**ДРУГИМИ
СЛОВАМИ, REACH
FOR THE STARS
НАШЕЙ ЮНОСТИ
ПРЕДСТАВЛЯЛА
СОБОЙ
ВЫДАЮЩУЮСЯ
ИГРУ, РЕМЕЙК
КОТОРОЙ СЕГОДНЯ
ИМЕЛ БЫ
ОГЛУШИТЕЛЬНЫЙ
УСПЕХ СРЕДИ
ПОСВЯЩЕННЫХ
АНТИКВАРОВ.**

► Освоение пресловутого “редактора дерева наук” требует не столько мозгов, сколько массы свободного времени и усидчивости. Победители получают мир, который будет развиваться по их собственным законам.

пользовательского режима, тактических сражений, конструкторского бюро по созданию новых кораблей и редактора сценариев.

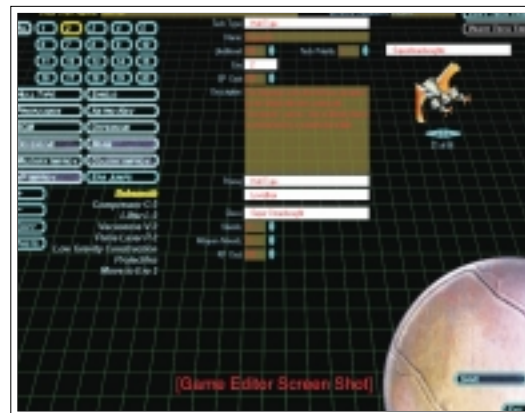
Другими словами, Reach for the Stars нашей юности представляла собой выдающуюся игру, ремейк которой сегодня имел бы оглушительный успех среди посвященных антикваров.

Но, к несчастью, разработчики решили ее улучшить. Вместо одной расы они сделали 16, вместо одного дерева наук — их бесконечный лес, свой для каждой расы; внедрили тактические битвы со всем их многообразием формаций, атак и отступлений; отстроили новое конструкторское бюро для создания кораблей и систем вооружений, а напоследок, чтобы добыть нас окончательно, увеличили размер карты с 32x23 клетки до 100x60.

Игра

Нарушая многословный ритуал знакомства, скажу сразу: ничего существенно нового Reach for the Stars миру глобальных космических не подарила. По разнообразию возможностей игра уступает Master of Orion 2, по дизайну и графике — Imperium Galactica 2. Имена доброго десятка игр подобного уровня уже стерлись в моей памяти. Однако RFTS им не ровня — перед нами ремейк классической игры от создателей Warlords, и если вы скажете, что я занимаюсь самовнушением, пусть так и будет. В наше непростое время людям нужны ориентиры.

Кампания — набор сценариев, отдельные сценарии, игра на “случайной” карте, многопользовательский режим. Разработчики особенно обращают наше внимание на сценарии — это предмет их гордости. Заранее приготовленные миссии достаточно длинны, чтобы игрок чувствовал себя свободно и при этом, в отличие от “случайных” игр, несут в себе особенную атмосферу. Это действительно так. Сценарии, подобранные мастерами из SSG, не производят впечатления халтурной работы. Большая их часть ограничена по количеству ходов и подходит как для одиночной, так и для многопользовательской игры.





Существа

Создатели RFTS не связаны ни лицензиями, ни отсутствием элементарной фантазии. Возможно, именно поэтому шестнадцать рас, предложенных на выбор перед началом игры, не вызывают ощущения дежа-вю. Непохоже, чтобы все эти столь разные существа были изготовлены в одном редакторе простой “перестановкой галочек”. Впрочем, когда вы познакомитесь с редактором рас поближе, вы поймете что к чему.

К примеру, жукообразные Cambri живут исключительно на поверхности газовых гигантов. А потому планеты, милые сердцу гуманоидов, их совершенно не волнуют. Матриархальное общество Cetaci вообще не интересуется космическими полетами и всеми силами пытается избежать войны. А начав ее, стремится тотчас закончить. А Crypholites, кремнийорганическая форма жизни с фантастической для человеческих существ способностью к биоконструированию, выращивает все необходимое прямо из земли. Причем, вот неприятность, на совершенно любой планете.

Обо всем понемногу

Разбитая незамысловатыми клеточками карта галактики полна еще неоткрытых звезд. Вокруг каждой звезды, как и положено, вращаются планеты. Некоторые из них прекрасно подходят для колонизации и заселения, другие же придется терраформировать.

Бывалый стратег почувствует себя в RFTS как дома. Строительство колоний, производство флота, дизайн кораблей, наука, дипломатия, статистика — за семнадцать лет ровным счетом ничего не изменилось. Впрочем, нет — другим стал интерфейс. Разработчики попытались уместить на одном, с картой галактики, экране максимум информации. Снизу у нас описания планет, входя-

▲ На выбор предлагается 16 различных рас, но далеко не всегда все 16 принимают участие в действии.

**БЫВАЛЫЙ
СТРАТЕГ
ПОЧУВСТВУЕТ СЕБЯ
В RFTS КАК ДОМА.
СТРОИТЕЛЬСТВО
КОЛОНИЙ,
ПРОИЗВОДСТВО
ФЛОТА, ДИЗАЙН
КОРАБЛЕЙ, НАУКА,
ДИПЛОМАТИЯ,
СТАТИСТИКА — ЗА
СЕМНАДЦАТЬ ЛЕТ
РОВНЫМ СЧЕТОМ
НИЧЕГО НЕ
ИЗМЕНИЛОСЬ.**

щих в “текущую” звездную систему, справа активный флот и весь интерфейс по работе с ним.

В результате экран монитора стал напоминать увеличенный до гигантских размеров циферблат корейских жидкокристаллических часов для аквалангистов, увлекающихся затяжными прыжками на горном велосипеде. Разобраться во всей этой мешанине из стрелочек, микрокнопочек и условных обозначений поначалу непросто, но зато потом играть становится удобнее.

Остальные экраны — наука, производство, строительство, дизайн кораблей и прочее — авторы постарались организовать настолько просто, насколько это вообще возможно в “глобальной космической”. Любителей сложных интерфейсов и больших возможностей в Reach for the Stars ждет разочарование. Строительство на планетах крайне примитивно, всего несколько основных типов зданий, которые со временем лишь увеличиваются в размерах.

Научные достижения представляют собой десяток блинов, которые почему-то зовутся здесь “эрами”. На каждом блине крутятся трехмерные изобретения — тнки в нужное, и ученые империи примутся за дело. Одно из изобретений — лазерка в следующий блин, что повыше. Единственная радость — набор блинов для каждой из

REACH FOR THE STARS

ЖАНР Походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

SSG

www.ssg.com.au

ИЗДАТЕЛИ

Mattel Interactive

www.mattel.com

САЙТ ИГРЫ

www.reach4its.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ



Сложность

средняя

Графика

★★★☆☆

Сюжет

★★★★★

Музыка

★★

Звук

★★★

Управление

★★★★★

Ремейк древней космической стратегии опоздал с выходом лет на пять, но все еще способен приковать кого следует на сколько полагается. Главное — следить за собой и быть осторожным.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 200, 64 Мбайта ОЗУ, 4х CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

3D-акселератор не требуется; многопользовательский режим: до 4 человек по IP, до 6 по IPX.



шестнадцать рас совершенно различных, а это серьезная заявка на победу.

Дизайн кораблей не имеет ничего общего с MOO2, здесь все гораздо проще. Корпус, щиты, компьютер, оружие — раз, два, и готово. Благодаря такой простоте, управление колониями превращается в настоящий праздник. Микромеджмент минимизирован, а если нажать одну волшебную кнопку, он исчезнет совсем. Правда, чем тогда заниматься игроку? Вряд ли тактическими сражениями, которые здесь также по-рядочно автоматизированы.

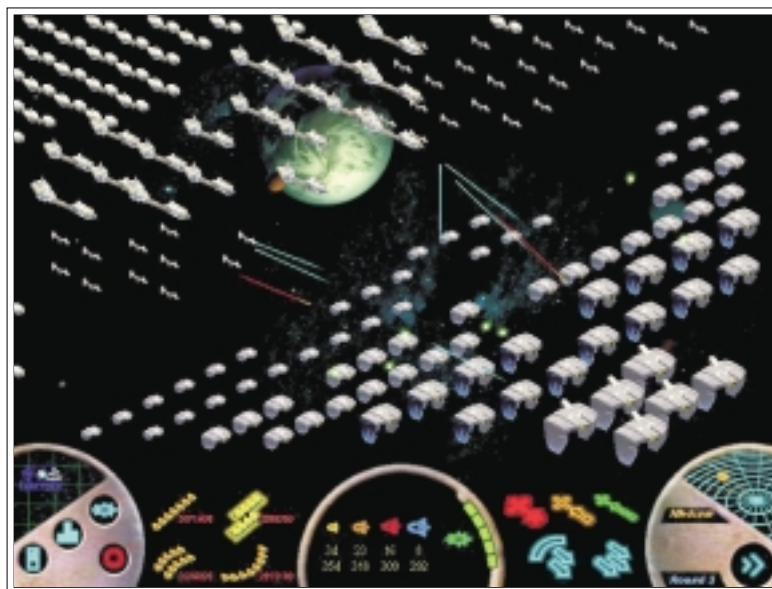
Все изменить

Редактор, занимающий в главном меню равное с Single Play и Multiplayer положение, едва ли не самая большая и сложная часть игры. Изменить в RFTS можно все — характеристики рас, деревья наук, скрипты сценариев и сложность кампаний.

Редактор рас позволяет к 16-ти уже существующим добавить сколько угодно собственных. Признаться, это самый мощный редактор, который я встречал в коммерческих играх. Все настройки едва уместились на четырех экранах. Сначала мы формируем “имидж” новой расы, внешний вид ее кораблей, построек, герб и так далее (к сожалению, ничего нового здесь придумать нельзя — используются комбинации спрайтов от уже существующих рас). Затем с помощью ловких ползунков очерчиваем требования наших подопечных к температуре, гравитации и атмосфере, описываем, как быстро и насколько плотно они могут заселить планеты различных типов. Потом следуют настройки AI — уровень агрессивности в различных ситуациях и прочие элементы системы ценностей. Плюс два экрана настроек в

▲ Тактические битвы выглядят вот так...

▼ ...или так, если долго не обращаться к врачу.



области экономики, производства, науки и дизайна кораблей. Параметры можно менять плавно, а их число столь велико, что вселяет в нас железобетонную уверенность: двух одинаковых рас в RFTS нет и быть не может.

Для того чтобы освоить редактор наук, придется как следует почитать документацию, прилагаемую на диске с игрой. Как утверждают разработчики, создание собственного дерева наук с нуля — простой, но требующий времени и внимания процесс. Самое главное, что в результате действительно можно перелопатить всю науку: создав собственные типы кораблей и системы вооружений, распределить “стоимость” и порядок изобретений. Со сценариями и кампаниями все просто — если считать простым графический скриптовый язык, на котором описываются ключевые события в каждой миссии.

Самый короткий финал в этом номере

С оригинальной игрой новую Reach for the Stars объединяет теперь, пожалуй, только название. Разработчики сделали акцент на вещах, которые трудно оценить визуально, — хороший баланс, толковый AI и качественные сценарии. Проведя несколько более или менее упоительных дней за игрой, мы можем признать, что SSG за базар отвечает. Reach for the Stars, несмотря на устаревшую графику и несколько примитивный геймплей, действительно несет на себе печать качества, которая доступна только избранным. Что, впрочем, не мешает ей оставаться всего лишь еще одной “глобальной космической стратегией”. Забавно... прародительница всех клонов спустя долгих семнадцать лет превратилась в еще один клон...

Destination:

НА СВАЛКЕ ИСТОРИИ

Случайность из разряда “забавное — рядом”: две попавшие в этот номер игры совершенно разных жанров, Soldier и Rage Rally, обладают одной очень похожей чертой. В обеих присутствует чертовски красивое солнце, которое с легкостью затмевает прочие, с позволения сказать, графические изыски, не давая в первые же пять минут поставить на играх клеймо: “Убожество”.

Начните чтение с этой заметки!

Soldier — одна из самых примитивных action-игр, выпущенных в последнее время. Сама по себе простота игрового процесса ни в коем случае не может считаться недостатком (вспомним хотя бы игры от Rage), но в сочетании с вопиющей однообразностью уровней и геймплея — еще как.

Здесь не требуется о чем-либо думать — надо лишь бежать в заданном зеленой стрелочкой направлении и уничтожать все, что попадется на пути, подбирая выпадающие из убитых врагов бронежилеты, аптечки и патроны. Оружие, к слову, переключению не подлежит, поэтому суперпушку можно с легкостью променять на что-нибудь крайне маломощное, по ошибке схватив не тот контейнер (все они на одно лицо). Ко всему прочему “Солдат” слишком сложен для такой пустышки и вдобавок совершенно несбалансирован: долгие путешествия по мусорным каньонам периодически взрываются атакой десяти-двадцати врагов одновременно, приводя иногда к весьма печальным последствиям — ведь сохраняться посреди уровня нельзя.

Рекомендовано поклонникам фильма к кратковременному просмотру и последующему забвению.



JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



михаил
судаков

Soldier, впрочем, светило не спасает. Если у Rage Rally шансы “исправиться”, пусть и призрачные,

все еще имеются, то у игры, сделанной по не слишком удачному в прокате фильму (да и не только в прокате), их уже не осталось. Релиз, господа, он как смерть. Неотвратим и лечению не подлежит.

В надежде спастись

Идея игры навеяна последним получасом кинокартины, никоим образом не передающим ее общую антивоенную, кое в чем даже пацифистскую суть. Эти тридцать минут, наполненные взрывами, криками поверженных героем Курта Рассела “новых солдат” и сопровождаемые внутренним отсчетом: “Осталось семеро... пятеро... четверо”, как нельзя лучше ложились на полотно action-игры, избавляя разработчиков от необходимости восстанавливать сюжет “Солдата” и тратить на сценаристов.

Получилось как раз то, чего мы и ждали: примитивная до отупения стрельба в перспективе от третьего лица, пытающаяся зацепить игрока чем угодно, но только не сюжетно-игровыми изысками. Эдакий Expendable (или Contra, если копнуть поглубже) в трехмерном мире TPS, с бесконечными волнами врагов и подверженным апгрейду оружием — как в лучших домах Питера.

Но в Soldier со всей этой атрибутикой вышел легкий перебор. Точнее, перегиб: если перестрелка, то с десятью врагами сразу: “универсальные солдаты” набегает со всех сторон, шеголяя друг перед другом навыками снайперской стрельбы и выбивая на мишени на вашем

Закат... или рассвет? На этой планете они выглядят совершенно одинаково.

“ОНИ сказали, что вам пора на свалку. И бросили умирать...”

Покажите правительственным силам, на что способен настоящий Солдат, позаботившись о волнах врагов, посланных уничтожить ваших новообретенных друзей и союзников. Прорвитесь сквозь 15 срывающих крышу уровней яростных сражений, и пусть ОНИ поймут, что допустили лишь одну фатальную ошибку — не проверили ваш пульс.”



бронежилете 10 очков из 10. А над самым ухом гремит ракетная установка, четыре установки, если быть точным, а то и все пять. Шум, гам, ничего не понять и никак не сориентироваться: бегаешь как огорошенный между трассирующими пулями и пытаешься добраться до ближайшей аптечки или бронежилета в надежде спасти свою шкуру.

А иногда игра безбожно подтормаживает, и остается лишь беспомощно крутиться в центре этого ада, пытаясь попасть непослушным прицелом (это НЕ игра слов, перемещения мышки очень дискретны) в маленькую точку на горизонте, выпускающую в вас голубые плазменные разряды. С первого раза получается не всегда, и уровень приходится пробегать еще разок — игра сохраняется только по завершении миссии.

Везде одно

Иногда action сменяется удивленным затишьем: компьютер никак не может осознать, что вы еще живы, и предоставляет относительную свободу действий. Свобода заключается в возможности передвигаться по оврагам планеты-свалки, подбирать аптечки, боеприпасы и искать проблемы на свою голову. Последние не заставляют себя ждать и возвещают о появлении радостными выстрелами из чего попало. Это новая волна, ее нужно пережить, и тогда снова наступит затишье. Тактика для жанра вполне типичная, но на этот раз отдает тухлятиной.

Настоящая СКУКА поджидает игрока примерно в середине игры (раньше вы не скучали — это состояние души называлось “медитацией”), когда становится виден титанический объем проделанной Sinister Games работы. Озорные шутники и оригиналы, они открыли новый способ изображения различной местности: умастить окружающий ландшафт небольшим количеством нужного цвета — и дело с концом.

Человек, узревший в Soldier болото, рискует утонуть в пригородном лесу уже в эти выходные, спутав трясину с окрашенной в зеленое водичкой. На соответствие единому стандарту проверяется все, в результате чего каждый последующий ландшафт отличается от предыдущего десятком новых текстур да маршрутом “канав”. Очевидно, в Sinister Games не различают понятий “единый стиль” и “однообразие”. Что ж, бог им судия.

Тодд и противник слегка пересеклись.

**“УНИВЕРСАЛЬНЫЕ
СОЛДАТЫ”
НАБЕГАЮТ СО
ВСЕХ СТОРОН,
ЩЕГОЛЯЯ ДРУГ
ПЕРЕД ДРУГОМ
НАВЫКАМИ
СНАЙПЕРСКОЙ
СТРЕЛЬБЫ И
ВЫБИВАЯ НА
МИШЕНИ НА
ВАШЕМ
БРОНЕЖИЛЕТЕ 10
ОЧКОВ ИЗ 10.**

Что-то, а груды мусора впечатляют.



No tsvetomuzyka

Expendable, как и все творения Rage, подкупал невероятными для своего времени спецэффектами и незамысловатостью игрового процесса. И если с пунктом номер два в Soldier все в порядке (за исключением вышеописанных перегибов), то графическим оформлением игры занимались, так сказать, явно не графья. Сиречь люди, не привлекающие роскошь.

Да, изобразить привлекательно планету, на которую космические корабли прилетают только с одной целью — опустошить свои мусорные баки, — задача не из легких. Но перед разработчиками стояла вовсе не она. Идея была в том, чтобы удерживать игрока перед монитором даже тогда, когда пальцы отказываются щелкать по мышке в тысячной попытке убить тысячного врага. Художников хватило на оранжево-зловещее солнце, встающее из-за эверестов мусора, да на сравнительно неплохую геометрию ландшафта. На этом энтузиазм иссяк.

Главный герой (опционально — героиня, которая в фильме, само собой, никакого массакра не учиняла) откровенно пугает квадратными пле-



чами и обилием прямых углов в своей фигуре. “Новые солдаты”, вражеская техника и местные зверушки типа гигантских пауков не отстают: глянешь на таких — и убивать жалко. А в живых оставлять нельзя — замордуют, и поминай как звали. Приходится наступать на горло собственному миролюбию и жать на курок, заслоняя рукой лицо от летящих во все стороны ошметков.

Но это лирика.

Суровая реальность такова, что программисты из Sinister Games поленились состряпать даже нормальный алгоритм столкновения объектов, почти целиком возложив эту работу на дизайнеров уровней. Последние набросали для каждой местности весьма топорную карту высот и порешили: “Сойдет”. Не сошло — Тодд периодически проглядывает сквозь груды мусора, отказывается запрыгнуть на невысокую, казалось бы, горочку или попросту упирается лбом в ничто, смешно перебирая ногами на одном месте. Аплодисменты, зрители оживляются, Sinister Games дружно поднимает с пола помидоры и поскальзывается на банановых очистках.

Сожаления

Имеет ли смысл распинаться по поводу полного отсутствия поражающих воображение спецэффектов? Пожалуй, нет. Превосходство коричневых и красных оттенков над остальной палитрой, синеватые лучики, призванные обозначать плазменные лучи, да куцые взрывы не идут ни в какое сравнение с фейерверком от Rage и во внимание попросту не берутся.

Проблема игры не в этом, да и не в однообразии, если уж на то пошло. А вот оба этих недостатка, взятые вместе, не оставляют от Soldier камня на камне. Когда некрасиво, но интересно — мы играем; если скучно, но ра-

Мнения об игре

“Я получил ни с чем не сравнимое удовольствие, уворачиваясь от ракет и балуясь с различным оружием и бонусами. Есть в этой игре что-то, вызывающее привыкание... Из-за простоты игрового процесса я часто ловил себя на том, что переустанавливаю Soldier только для того, чтобы сыграть еще разок”, — предается маниловщине Карим Харпер (Kareem Harper), сайт The Adrenaline Vault (www.avault.com), забывая о непреложной истине: нельзя переустановить то, что еще не успел стереть.

“...через несколько часов мы обнаружили, что все еще бегаем вокруг, уворачиваясь от вражеского огня, и сражаемся с безжалостным неприятелем”, — весьма точно передают атмосферу игры Кевин Райс (Kevin Rice) и его друзья по сайту Daily Radar (www.dailyradar.com).

**Художников
хватило на
оранжево-
зловещее
солнце,
встающее из-
за зверестов
мусора, да на
сравнительно
неплохую
геометрию
ландшафта.**

▼
Прямо “Война миров”
какая-то...



дуются глаз — морщимся, делаем пометку “Пустышка”, но оторваться трудновато, и снова тратим свое драгоценное время. А в случаях, подобных рассматриваемому, у нас в редакции принято употреблять одно из любимых выражений ББ: “Тотальный игноррр!”.

Жаль, конечно — игра, хотя бы чисто теоретически, могла стать приличной и порадовать немногочисленных поклонников фильма. С другой стороны, достойный action на основе кинолицензии — вообще редкий гость в наших краях. Давайте же сделаем вид, будто ничего не произошло и мы совершенно не разочарованы. Так будет намного проще.

SOLDIER

ЖАНР Action

РАЗРАБОТЧИК

Sinister Games

www.sinistergames.com

ИЗДАТЕЛИ

SouthPeak Interactive

www.southpeak.com

САЙТ ИГРЫ

www.southpeak.com/titles/soldier/default.htm

ИНТЕРЕСНОСТЬ

2.5

Сложность

средняя

ГРАФИКА

★★★☆☆

СЮЖЕТ

★

МУЗЫКА

★★★

ЗВУК

★★★☆☆

УПРАВЛЕНИЕ

★★★☆☆

Весьма примитивный представитель жанра Action, не самый худший, но и далеко не образец для подражания.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), DirectX 7-совместимый 3D-ускоритель, 4x CD-ROM (рек. 16x).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

350 Мбайт на жестком диске; многопользовательский режим: TCP/IP, split-screen.

Destination: ■ Steel Beasts

Дитя фрустрации

История успеха-2. Талантливый энтузиаст в обнимку с бывшими танкистами четыре года подряд, на коленке делает самый реалистичный танковый симулятор в мире. Мейджоры, увлеченные выпуском всякой попсы вроде Armored Fist, плюют на будущий шедевр слюной и не дают денег. Игра все же появляется на свет, бледная из-за тяжелого бюджетного голодания, но фанаты плачут от восторга и кричат, что другой доли им не надо. Конец фильма.

Начните чтение с этой заметки!

Бескомпромиссный танковый симулятор Steel Beasts, впервые анонсированный летом 1997 года, наконец-то материализовался. Посвященные откупоривают шампанское и тайком смахивают слезы — еще бы, они ждали так долго. Непосвященные, коих, как водится, большинство, недоумевают: как современный танковый симулятор может обходиться без их GeForce'ов и Voodoo? Если вы ждете от подобных игр прежде всего визуальной достоверности, просто переверните страницу. Графический движок Steel Beasts устарел еще до рождения и не способен на подвиги. Если вы считаете, что танковый симулятор, это когда надо ездить на танке и стрелять во все, что движется, — попрошу в сад. В Steel Beasts весьма неудобно “ездить” и приходится пользоваться лазерным дальномером и системой упреждения перед каждым выстрелом. Остальные могут попробовать читать дальше.

“Стальные чудовища”, о которых речь, — современные танки. Звезда симуляторов, американский M1A1 Abrams и (внимание, впервые на наших провинциальных экранах) популярнейший германский Leopard 2A4. В качестве массовки выступает дюжина хорошо узнаваемых бронемашин, пехота, дома, здания, плоские деревья и невидимая, но хорошо слышимая артиллерия. Поддержка с воздуха, уверен, появится в ближайших патчах вместе с погодными условиями и сменой дня и ночи. А там, глядишь, недалеко и до нового движка, уважающего 3D-акселерацию.

олег
хажинский

Steel Beasts — игра интересной судьбы. Она действительно должна была выйти летом 1997 года.

Но разработчики, а точнее, разработчик, Эл Дилани (Al Delaney), владелец eSim Games, решил внести пару модификаций. Потом еще пару. И еще. Каждый танковый симулятор, появляющийся на свет, добавлял Эл работы — в этих играх его не устраивало буквально все, и Steel Beasts, которая к тому времени бессовестно сорвала все мыслимые сроки, должна была стать чем-то особенным. Самым реалистичным и детализированным танковым симулятором, симом без компромиссов.

Три года — большой срок. Дилани и его партнеры из издательства Shrapnel Games развернули самую массивную PR-кампанию из всех бесплатных. Его люди были везде — на фанатских форумах и сайтах, в журналах и е-шопках. Они терпеливо отвечали на все вопросы, рассказывали о дизайнерских находках и внимательно выслушивали хулу. Игра была причислена к лику святых задолго до выхода. Если на форумах какой-нибудь новичок смел выразить свои сомнения, многочисленная армия верных поклонников закапывала его живьем.

Результат вполне предсказуем. Хардкорные фэны называют Steel Beasts лучшим танковым симулятором всех времен и народов. Этим людям уже хорошо, и никакая рецензия тут не поможет. Остальные прозябают в неведении. Возможно, нам удастся спасти еще парочку живых существ...

Посредством манипулятора мышь и с божьей помощью командир танка руководит действиями водителя и стрелка. Сверху ему открывается многое...

JPEG image 1024x768 pixels — EXE





Учиться, учиться и еще раз...

Эту игру не взять кавалерийским наскоком. Бесплезно запускать Single Play в надежде “разобраться в процессе”. Не поможет даже распечатка с кнопками управления. Напрасен Instant Play. Для новичка в Steel Beasts есть только один путь — в Tutorial. Вас ждут сорок (!) уроков, двадцать по Abrams и еще столько же по Leopard. Несмотря на то что принцип действия этих в высшей степени сложных гусеничных агрегатов схож, он все же существенно различается в деталях. Вы в курсе, например, что в “Абрамсе” лазерный дальномер можно сжечь, а в “Леопарде” — только перегреть? Невежа, за неделю знакомства с игрой я открыл для себя новый мир...

Объемистый “учебник” авторы создали не зря. Игра крайне недружелюбно относится к новичкам. В Steel Beasts нельзя регулировать уровень реализма, он всегда максимальный. Никаких “идентификаторов” на целях, никаких подсказок во время игры, только радиопереговоры (пока жив передатчик), ругань командира со стрелком, да крики заряжающего. Разумеется, никакой “автонаводки”. Даже в идеальном случае, когда система стабилизации, баллистический компьютер и лазерный дальномер работают исправно, стрельба по движущимся мишеням превращается в пытку или очень азартную игру — для кого как.

Разработчики об игре

“Игра Steel Beasts появилась на свет благодаря... полному разочарованию в коммерческих танковых симуляторах. “Игрушечный” трехмерный рельеф, который нельзя использовать в тактических целях. Необходимость большую часть сражения проводить над 2D-картой, корректируя бессмысленное поведение юнитов, вместо того чтобы находиться в танке и сражаться с врагом. Нехватка информации или возможностей создать толковый план сражения перед боем. Неточная физическая модель. Steel Beasts — наша попытка решить все эти проблемы”, — рассказывает Эл Дилани (Al Delaney), eSim Games.

Каждая миссия в Steel Beasts состоит из трех этапов. Планирование, сам бой, “разбор полетов”. Разработчики настаивают на важности первого этапа.

БЕСПОЛЕЗНО ЗАПУСКАТЬ SINGLE PLAY В НАДЕЖДЕ “РАЗОБРАТЬСЯ В ПРОЦЕССЕ”. НЕ ПОМОЖЕТ ДАЖЕ РАСПЕЧАТКА С КНОПКАМИ УПРАВЛЕНИЯ. НАПРАСЕН INSTANT PLAY. ДЛЯ НОВИЧКА В STEEL BEASTS ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН ПУТЬ — В TUTORIAL.

Сначала надо поймать объект в перекрестие прицела и измерить до него расстояние. Лазерный луч многократно отражается от окружающих деревьев и земли, поэтому результат может быть неточным. Затем, ни в коем случае не теряя цель из перекрестия, включаете систему упреждения и только потом открываете огонь. Теперь представьте, что объект движется по пересеченной местности, периодически прячась за холмами. Или, не дай бог, вышел из строя баллистический компьютер (или стабилизатор) — среди многочисленных уроков есть и стрельба в полностью ручном режиме...

Для тех, кто в танке

Игра предлагает на выбор две роли — стрелок и командир. Водителем быть нельзя, но его действия легко контролируются с клавиатуры. Особенно повезло командиру — с помощью нехитрой комбинации кнопок и мыши он может отметить на местности точку, где хочет видеть танк, а водитель выбирает оптимальный маршрут движения.

Если вы не хотите принимать на себя ответственность за управление дорогой и сложной машиной, рекомендую оставаться на рабочем месте стрелка, которое в Abrams куда совершеннее. Ко-

STEEL BEASTS

ЖАНР Танковый симулятор

РАЗРАБОТЧИК

eSim Games

www.esimgames.com

ИЗДАТЕЛИ

Shrapnel Games

www.shrapnelgames.com

САЙТ ИГРЫ

www.shrapnelgames.com/esim

ИНТЕРЕСНОСТЬ

4

СЛОЖНОСТЬ

высокая

ГРАФИКА

★★★

СЮЖЕТ

★★★★★

МУЗЫКА

★★★

ЗВУК

★★★★★

УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★

M1A1 Abrams и Leopard 2A4. Настоящий рай для ценителей хороших военных симуляторов. Ад крошечный для всех остальных. Вещь на любителя, но какая вещь...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 266, 32 Мбайта RAM, SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM, 220 Мбайт на жестком диске.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

3D-акселератор не требуется.

Мнения об игре

"Хардкорные фанаты танкисимов могут прекратить поиски. Steel Beasts — это игра, которой мечтают стать все танковые симуляторы, когда станут взрослыми", — сообщает дружелюбный сайт Tanksim.com (www.tanksim.com).

режимы игры, включая "два человека в одном танке", монструозный редактор сценариев, превосходная физическая модель и правдоподобное поведение членов экипажа — все это, конечно, важно. Но главное — достоверность происходящего. Адреналин через край в 46 миссиях. Полный хаос, в котором каждый строит свой замок порядка. Гигантские сражения, в которых мы лишь точка на карте. Займи кресло стрелка, руководи взводом или задумайся над картой, превратив Steel Beasts в варгейм. Угар, артиллерия и авиация. Недостатков в игре море, но давайте оставим их за нудам. Скажите спасибо всем этим альтруистам и чудачкам за то, что игры вроде Steel Beasts и Combat Mission еще в состоянии пробиться на свет через хорошо укатанный асфальт всеобщего счастья и благополучия.



мандир танка перехватывает управление башней и сам указывает цель. Получив приказ, вы отвечаете "identified!" и открываете огонь. Цель можно выбирать и самостоятельно, но будьте готовы к тому, что командир с вами не согласится.

Рабочее место командира (кстати, в Leopard оно оснащено лучше) открывает большой простор для деятельности. Вы можете высунуть буйную голову наружу и мотать ею во все стороны, не боясь головокружения, вы можете указывать водителю куда ехать, а стрелку — куда стрелять, и если уровень квалификации членов экипажа вас не устраивает — перехватывать управление и действовать самостоятельно.

Есть и тактический "вид сверху", на котором прокладываются маршруты, отмечается местоположение неприятеля, и если стрелок может даже не знать о существовании такой карты, то командиру, который выполняет боевую задачу в составе подразделения, без нее просто не обойтись. Почти во всех сценариях, предлагаемых в Steel Beasts, задействовано большое количество техники. Не обольщайтесь, вы вовсе не главный герой, который должен в очередной раз спасти мир. Вокруг происходит множество событий, и если вы не будете вмешиваться, игра не остановится. Тактическая карта также не использует магию и данные со спутника. Честный до безобразия рельеф, зоны видимости, враги то появляются, то исчезают, в полном соответствии со сбивчивыми докладами, и, кажется, никому нет до тебя никакого дела.

Угар

Впрочем, поклонники танкисимов полюбили Steel Beasts не только за ручной режим наведения и рев двигателей, от которого у соседей вянут фикусы. Беспрецедентный multiplayer, поддерживающий все мыслимые

Разрешение 640x400 и никакой 3D-акселерации. Несмотря на это, игра не только работает быстро, но и выглядит вполне прилично. Почему — загадка.



Destination: ■ Hired Team: Trial

РАЗБОРКИ ПО-ПАЦАНСКИ

В России произошло событие. Снаружи оно может показаться небольшим и скромным, но изнутри все выглядит совсем иначе. Мы стали свидетелями рождения чуть ли не первой игры-клона, причем клона успешного, что ценно вдвойне!

Начните чтение с этой заметки!

Не хочу и не буду повторять все, что так тщательно рассказывал всего пару номеров назад, в сентябрьском .EXE. Игра появилась пока только на российском рынке (и в отличие от демо-версии на русском языке) и, к моему удивлению, оказалась как минимум не хуже демо, а за счет приятных уровней и веселого оружия — даже заметно лучше.

Не надо ждать сверхшедевра, готового перевернуть мир. Надо быть готовыми к заметному (надеюсь, до выхода патча, который уже в работе) количеству багов, вплоть до полного зависа Windows. Зато вполне можно и нужно надеяться на веселый, быстрый и неплохо сбалансированный шутер, плотно стоящий на отлично отполированных рельсах “дефматча с ботами”, проложенных стариной Кармаком со товарищи.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



господин
пэжэ

Если бы Hired Team: Trial вышла не здесь — несмотря на все гамбургские счета, она не удостоилась бы двух .EXE-материалов: мы написали бы либо о демо-версии, либо о релизе, погладили бы разработчиков по буйным головешкам, да и плюнули бы на все остальное. В конце концов, с грандами соревноваться она не может и не хочет, титула “Игра года” не возьмет (впрочем, его уже никто у Diablo II не отнимет — руки корот-

**Но когда та же
самая игра
выходит в
России, — это
заставляет
всерьез
задуматься.**

ки!)... Но когда та же самая игра выходит в России, да еще как первая игра молодой команды, — это заставляет всерьез задуматься.

Похоже, у нас наконец-то появляется нечто, чего так долго не хватало отечественным разработчикам и рынку. Опыт, умение, а главное — сам подход. Способность делать игры не только для самовыражения, а прежде всего для получения денег. Способность делать игры с разумным опозданием и разумным увеличением бюджета. Способность скопировать чье-то достижение, украсив его своими идеями, и не стыдиться просвечивающей чужой основы.

Лично я верю, что это очень хороший знак. Российские игры могут и должны существовать в общем мировом потоке, и это начинает получаться, хотя бы у некоторых.

Уровни успеха

Демо-версия, о которой шла речь два номера назад, оказалась на удивление похожа на окончательный релиз. Что, строго говоря, неудивительно: срок на ее доводку был весьма небольшой.

Приятный и несложный интерфейс, очень похожий по идеологии на Unreal Tournament (окошки, меню и прочие попытки стать маленькой операционной системой), сохранился, чуть поменяв внешний вид; буйство красок, бурление спецэффектов и сияние огней, прикрывающие собой некоторый недостаток полигонов, тоже никуда не делись. И, к сожалению, практически не изменилось поведение ботов, далеко не идеальное (и в потолках они регулярно застревают, и с флагом домой не спешат, что сильно огорчает и заставляет жестоко убивать своих же “партнеров”, а на некоторых уровнях все боты стремительно умирают без участия игрока и уходят глубоко “в минус”).

По сути, полная игра отличается от демо-версии не качественно, а количественно. Просто появилось довольно много новых



уровней, видов оружия, моделей. Но это, казалось бы, небольшое отличие лично для меня резко подняло ее рейтинг.

И прежде всего порадовали именно уровни. Мне действительно приятно бегать по ним, радоваться их настоящей дефматчевости, наличию хитрых проходов в тыл врага и интересных визуальных ориентиров.

Но и здесь, увы, не обошлось без неровностей, местами уровни явно послабее, но в целом ощущения очень и очень приятные. Оружие, не претендуя на новизну (а жаль, ведь обещали нечто хитрое по кличке Sonic Reverberator), весьма прилично сбалансировано и вполне позволяет при наличии таланта и везения отбиться от злого папы с ракетометом, каковой, как ему и положено, “рулит” не по-детски (особенно в аркадном режиме, в тактическом — старый добрый шотган смело выходит на первую позицию, и это правильно).

Из жизни насекомых

Увы, в симпатичном бочонке меда, как это часто бывает с играми, которые делаются без особого раздувания первоначального бюджета, а особенно с первыми играми молодых команд, релиз застал всех неожиданно. Протестировать толком не успели, демо-версия не помогла, и в тот момент, когда пришла пора печатать тираж, далеко не все баги были раздвлены.

Альтернатива “подождать еще несколько месяцев”, увы, в таких случаях не подходит: бюджет растет, улучшения игры, как ни парадоксально это звучит, ведут к уменьшению прибыли от нее, и выпускать приходится то, что готово к

▲ Экие у тебя мысли неприличные...

Помощь слабым

Разработчики, уступив народным требованиям, поделились чит-кодами. Дали, правда, всего два, но и их вполне хватит. Итак, в файле shine.ini надо добавить в секцию Input две строчки: F1 = god F2 = give all и убедиться, что этим клавишам больше ничего не присвоено. А в секцию StartUp точно так же добавить строчку: command = developer 1 Но! Цитата: “Это НЕЧЕСТНО. Лучше просто пройти на EASY...”

Говорят разработчики

“Она не лучше. Она ДРУГАЯ. То, что живешь там мало, так это задумано так. Этим она и отличается. Равно как и другими “фичами”. Кстати, наша самая простая и самая главная особенность, которой лично я горжусь, — это способность залазить на ящики и т.п. Почему-то никто этого не отмечает... Мы просто делали игру, в которую, потратив 100 (или сколько она там стоит) рублей, ваш друг поиграет в удовольствие. Результаты, как всегда, невозможно точно определить. Я лично склонен считать, что пациент все же скорее жив, чем мертв...”

нужному моменту. Такое стечение обстоятельств погубило коммерческую карьеру небольшого количества хороших игр (помните, к примеру, SiN?), но, кажется, Hired Team: Trial это не грозит. Лично у меня серьезные баги так и не проявились (за исключением одного, самого обидного: когда я с удовольствием прошел игру, после выполнения самого-самого последнего испытания меня выкинули в Windows, мягко намекнув, что движку Shine не стоило бы освобождать память, которую он не запрашивал), да и на форуме количество возмущенных криков не столь уж фатально.

А сама игра — все-таки с немалым потенциалом, и после выпуска патча проблем должно сильно поубавиться, ведь сейчас, после релиза, нагрузка на программистов резко снизилась, а художники, моделлеры и дизайнеры уровней активно работают над версией под гордым названием Gold Edition, обещая выпустить ее еще до конца года. Новые уровни, модели и прочие радости должны добавить удовольствия, а заодно принести еще денег разработчикам и издателю. И это тоже очень позитивному, что не может не вселять оптимизма (хотя и грустно, конечно, что перенимается бизнес-модель целиком, со всеми гримасами капитализма, норовящего выжать из покупателя все, что только можно).

HIRED TEAM: TRIAL

ЖАНР Шутер от первого лица	
РАЗРАБОТЧИК\ИЗДАТЕЛЬ NMG www.nmg.ru	
САЙТ ИГРЫ www.nmg.ru/hired	
ИНТЕРЕСНОСТЬ	
СЛОЖНОСТЬ средняя	
ГРАФИКА ★★★★★	
СЮЖЕТ ★★★★★	
МУЗЫКА ★★★★★	
ЗВУК ★★★★★	
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★☆	
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Windows 95/98/NT/2000, Pentium 233 или AMD K6 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 3D-ускоритель (OpenGL или Direct3D).	
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ Около 300 Мбайт на жестком диске.	

#11'2000

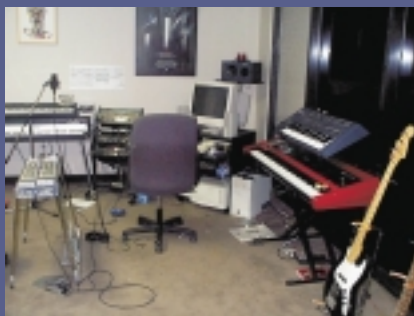
POLYGON



ПАРТИТУРА DIABLO II

Авторский подстрочник

стр. 2/104



С МЕЧТОЮ ОБ ОРКЕСТРЕ

стр. 6/108



LIONHEAD STUDIOS:

записки на дисплее

стр. 9/111

Звезда индустрии, а с недавнего времени еще и ее секс-символ Дэйв Перри (Shiny). Читайте рассказ о его новой игре Sacrifice в теме номера (стр. 23).

ПРИ УЧАСТИИ



Партитура Diablo II

Авторский подстрочник

Мэтт УЛЬМЕН, Blizzard North

Материал, который мы публикуем сегодня в рубрике “Как это делается”, уникален: впервые композитор, пишущий музыку для компьютерных игр, говоря казенным языком, делится секретами мастерства, во всех подробностях рассказывает о собственной творческой кухне, делая это на примере КАЖДОЙ музыкальной композиции, вошедшей в игру. Да какой композитор! — сам Мэтт Ульмен из “Близзард”! Да какую игру! — восхитительную Diablo II. Читайте заметки маэстро и слушайте его умопомрачительную музыку, трек за треком! Именно слушайте, это не оговорка: все треки, о которых рассказывает Мэтт, опубликованы на нынешнем .EXE-диске. Удовольствия вам.

ПЕСНЬ ПЕРВАЯ, МОНАСТЫРСКАЯ (MONASTERY)

Данная версия трека — первоначальное воплощение Monastery. В таком виде эта композиция появилась на свет 4 октября 1999 года. Первые полторы минуты “Монастыря” (точнее, первые 30 секунд) — как мне кажется, неплохой пример заглавной музыкальной темы. А вот в качестве action-музыки внутри игры эта часть композиции несколько теряет свое очарование. Вдохновленный рабо-

тами польского маэстро Кшиштофа Пендеревского, я применил технику смешивания голоса со струнными инструментами. Затем мы слышим переход к длинным выжидательным аккордам с сильным драматическим оттенком. Примерно через полторы минуты игроки должны попасть в главное меню, ибо эта музыка слишком уж выбивается из общей картины, мешая погрузиться в игру. Здесь ей самое место.

Впрочем, собственно мелодия мне нравится. Думаю, она неплохо зазвучала в контрасте с новым (переработанным) маршем короля Леорика (Leoric). Им и заканчивается начало заглавной композиции. Диссонанс звуков помогает рассеять подозрение, будто этот марш —

странная, в некоем роде загроможденная тема. Нетрудно представить себе местечко под названием Ад, по центральной улице которого вышагивает помпезный парад, а вокруг звучит музыка, навеянная впечатлениями от посещения парка культуры и отдыха имени Blizzard. (Великий полководец Лазарь... А вот флотилия Гарбада... Ну что, представили?)

В основе центральной части этой композиции, из которой в итоге пришлось вырезать восемь тактов, лежит быстрый стук сердца в размере 4/4. Подобный музыкальный трюк (я о “стуче сердца”) часто применяется для создания напряженной атмосферы во многих фильмах и играх. Он элегантен и вместе с тем прост. Джорджио Мородер великолепно использовал этот прием в своей музыке к фильму “Полуночный экспресс”. Мне же подобный ход позволил ввести мощные звуки ударных на переднем плане и в центре. Одновременно с этим я получил эффект “космического эха”, дублируя звук путем задержки пленки на кассете (самый верный и испытанный способ!). По стилю Monastery не сильно отклоняется от классической формулы Diablo: 75 тяжелых ударов в минуту, медленное зловещее хоровое пение, эффекты с использованием задержки звука.

Словом, на мой взгляд, композиция очень удачно вписалась в игру. Особенно если учесть, как элегантно мелодия для монастыря или храма в последней трети первого акта игры подспудно приви-

вает игроку чувство клаустрофобии, столь характерное для Diablo. Самые внимательные слушатели, конечно, заметят фортепьянную мелодию на последних секундах, которая позже появится в Акте III как в городе, так и в “джунглях”.

ПЕСНЬ ВТОРАЯ, ГОРОДСКАЯ (TRISTRAM)

Бедный, бедный Тристрам. Кому так не угодил этот невинный городок, чем заслужил столь мрачную участь! В оригинале трек состоял исключительно из новой музыки. Она звучит последние три минуты композиции. Однако Макс (Шефер. — Примеч. перев.) из Blizzard North предложил использовать “городскую” музыку из первой части Diablo. В итоге в игре оказались обе мелодии. Музыку из первой части Diablo вы слышите, возвращаясь в родной город.

Я бы назвал тот старый трек победой вдохновения над ограниченными ресурсами. Ведь все 4 минуты и 45 секунд композиции, все партии гитары, флейты и окарИны (керамическая флейта яйцевидной формы. — Примеч. перев.), записывались сразу на микрофон AKG стоимостью 150 долларов, подключенный к сэмплеру Ensoniq ASR-10 всего лишь с 16 мегабайтами памяти.

Эту мелодию по праву можно назвать дедушкой музыкального мира Diablo. Впервые она была записана на бумагу весной 1995 года. Главные музыкальные темы Diablo, которые слышатся в том или ином виде как в первой, так и во второй частях



Мэтт Ульмен на выставке Е3 1999 г.

игры, впервые появились именно в прослушиваемом вами отрывке. В этой мелодии я пытался добиться ощущения средневековья, однако композиция получилась слишком уж далекой по стилю от произведений того периода. Надеюсь, никто не подумает, будто я записал ее путем сведения нескольких несвязанных друг с другом отдельных партий. Вы рискуете испытать разочарование, попытавшись повторить этот подвиг.

На самом деле, мелодия была записана такт за тактом и в оригинале состояла как минимум из двух десятков аккордов и музыкальных отрывков, сведенных вместе при помощи сэмплера. Кроме того, пришлось повозиться с настройкой инструментов, добиваясь их полной гармонии. Без специальной настройки некоторые из аккордов просто невозможно воспроизвести в той мягкой манере, которая звучит в финальной записи. Хотите верить, хотите нет, но больше всего при прослушивании этого трека меня поражает влияние перуанских мотивов. В далеком 1996 году я с удовольствием слушал великолепные вальсы, написанные легендарной перуанской исполнительницей и композитором Чабукой Гранда (Chabusa Granda). И специалист сразу поймет, что мои многочасовые попытки симитировать манеру игры гитариста, аккомпанировавшего вокалистке, не пропали даром — они заметны. Поначалу, в 1997 году, новый материал предназначался для музыки к первому акту Diablo II. Хотя уже тогда мне казалось, что у него слишком напряженный и прямолинейный ритм, не подходящий для того мечтательного чувства... которое было бы идеально для походов по местным магазинам!

ПЕСНЬ ТРЕТЬЯ, ПЕЩЕРНАЯ (CAVE)

Еще один “возрастной” материал к Diablo II (трек появился летом 1997 года). Cave — последний из треков, сведенных с использованием сэмплера Ensoniq ASR-10. Как изначально задумывалось, он должен был звучать в Акте IV. Но мне казалось, трек обладает элементами, гораздо более подходящими для атмосферы подземелья в первой части Diablo. И куда правильной было бы использовать его для первой встречи игрока с замкнутыми пространствами игры. Дать ему чувство чего-то знакомого после необычных для него драк на открытом воздухе в начале игры.

Стоны и скрипы оркестра, звучащие в течение первой минуты, были созданы почти год спустя уже после записи центральной части композиции, в коей используются тяжелые звуки ударных инструментов и хоровое пение. Такая музыка преобладает во многих треках, звучащих в закрытых помещениях и подземельях Diablo. В марте 2000 года мы наконец вставили тему для квестов в игру. Нам было забавно слушать эту мелодию, существующую уже довольно долго, в новом контексте. Она смогла продемонстрировать взаимодействие музыки с окружающей средой. Надеюсь, мы будем использовать такой прием и в будущем.

Ну а в 1997 году я выбросил эту мелодию, вместе, кстати, с остальной частью оригинальной композиции, звучавшей в Акте IV. Но потом вставил ее обратно в игру по настоянию нашего программиста Берни Уилкинса (Bernie Wilkens). Кроме того, версия этого трека звучала на главном экране на DVD-диске, вошедшем в коробку с коллекционным изданием игры. Есть что-то странное в последних 20 секундах компози-



Здесь Мэтт сочиняет и записывает свои неподражаемые треки.

ции. Прислушайтесь повнимательнее...

ПЕСНЬ ЧЕТВЕРТАЯ, ПУСТОШНАЯ (WILDERNESS)

В карьере любого профессионала есть моменты, когда все делается, словно по маговению волшебной палочки. Правильные шаги кажутся естественными и само собой разумеющимися. Но тут, увы, все было с точностью до наоборот. Эта мелодия, Wilderness, далась мне тяжелее всего.

По замыслу, она должна была сочетать в себе открытое идиллическое ощущение дикой природы в первом акте (коровы, фермы, сарайчики, деревня) и в то же время быть страшной, возбуждающей и типично “дьявольской”. Кроме того, она должна была легко вливаться как в композиции, уместные, простите, для воровских притонов, так и в аккомпанемент, сопровождающий поножовщину в помещениях.

С ноября 1998 года по январь 1999-го мне удалось выдать из себя первый вариант этой композиции длиной в шесть минут. Таковой она и оставалась до января 2000 года. Именно тогда я наконец смог к ней вернуться. Доба-

вил еще шесть минут звучания, сохранив от первоначального материала всего две минуты. В оставшейся части трека присутствует все, кроме, наверное, кухонной раковины. Все возможные размеры, начиная с 7/8, 11/8, 3/4, 4/4 и вплоть до полного отсутствия какого-либо такта; двенадцатитональная музыкальная система; по-панковски открытые аккорды и мелодичные вальсы. Все это где-нибудь да выползает на протяжении представленных вашему вниманию восьми минут трех секунд.

Мои любимые моменты в этой композиции связаны с партией стальной педальной гитары (нечто вроде гавайской гитары, этаким каркас о четырех ногах, с одним или двумя грифами, стальными струнами и педалями, которых иногда бывает аж 25 штук! Играют на этом монстре, сидя на табурете. — **Примеч. перев.**), записанной Берни Уилкинсом. Берни, как известно, живая легенда нашей индустрии. Сейчас он заведует нашим отделом кадров. Мало кто знает, что еще подростком он играл на стальной педальной гитаре во время музыкальных фестивалей в Нэшвилле. Так вот, только Берни, да еще, пожалуй, легендар-

ный гитарист Pink Floyd Дэйв Гилмор (Dave Gilmour) умеют извлекать из гитары этот великолепный скрип. Думаю, даже таким звездам, как Джон Карпентер (John Carpenter) и Джонни Мэпп (Johnny Marr) придется постоять за себя, возьмись Берни соревноваться с ними в своем умении.

ПЕСНЬ ПЯТАЯ, РАЗБОЙНИЧЬЯ (ROGUE)

Странное это ощущение — находиться в собственной тени. Мне кажется, что мы более чем оправдали возложенные на нас надежды, сделав шаг вперед по сравнению с первой частью Diablo. Но некоторые мелочи все же слишком прилипчивы. К примеру, тема “города” во вступлении.

В своих попытках создать нечто новое я никак не мог отойти на приличное расстояние от привычной двенадцатиструнной акустической гитары. Первая часть трека, созданная еще в сентябре 1998 года, звучит вполне прилично. Но вплоть до окончательного сведения в январе 2000 года я полагал, что она была еще далека от совершенства. Именно тогда я применил последнюю из многочисленных “игрушек-погремушек”, купленных мной в процессе создания этого трека. Моим очередным приобретением стали цимбалы. “Старинный” звук этого предка фортепьяно придал композиции искомый эффект погружения в средневековье. Я пытался достичь его много лет. Сам инструмент обладает симпатичным, но жестким звуком. Он хорошо подходит к образу благородного разбойника, в котором странным образом переплетены печаль и жажда крови.

Если у композиции и есть какие-либо недостатки, то в них виноват я сам в силу того, что был просто очарован

структурой мелодии, ее неожиданным звучанием и ритмом. Я развлекался, противопоставляя звучание двенадцатиструнной акустической гитары и двенадцатиструнной же электрогитары в первой половине трека и смешивая его потом с мандолиной и цимбалами во второй, новой, части. Кроме того, наслушавшись от тестеров “комплиментов”, касающихся сходства моей мелодии с небезызвестным хитом “Hotel California”, я не мог устоять и не довести слайд-примочку Джо Уолша (Joe Walsh) до ее логической кульминации. Человек слаб, и я в этом смысле не исключение...

ПЕСНЬ ШЕСТАЯ, КАНАЛИЗАЦИОННО-ВОДОСБОРНАЯ (SEWER)

Я должен был увеличить размер этой композиции с 50 секунд до почти четырех минут, представленных вашему вниманию. И все потому, что объем связанных с ней игровых действий рос по экспоненте в течение всего 1999 года. Этот трек впервые позволил мне ввести китайские мотивы Акта II в сцены боевых действий.

Музыкальный магазин Clargon в центре Сан-Франциско стал великолепным источником всевозможных экзотических музыкальных инструментов, требовавшихся в процессе создания Diablo II. Именно там мне впервые посчастливилось подержать в руках эрху — разновидность однострунной китайской скрипки. Эрху — хороший пример необычного музыкального инструмента из тех, что я старался использовать в процессе создания центральной части нашей маленькой игры. Он ненадолго прорывается сквозь звуки тайского гонга и стука капель дождя, которые преобладают в музыкальной палитре второго акта.

А вообще, создание музыки

для этого акта больше всего походило на борьбу между моим страстным желанием использовать как можно больше странных и необычных звуков и старанием сохранить нужную атмосферу и максимально правильное музыкальное сопровождение обильного местного монстровья.

Трек вышел несколько более простым по сравнению с остальными дорожками. Что произошло по одной простой причине: звук падающих капель и эхо водосборников сами подсказывали правильное музыкальное направление, — и мне не оставалось ничего другого, как воспользоваться классическим наставлением по музыкальному ритму. Выбрав три минуты материала, я начал экспериментировать. Я наслаждался изменением темпа. То убыстряя, то замедляя его, я добивался более выраженной кульминации и завершения. Достичь нужного эффекта по-другому было невозможно.

ПЕСНЬ СЕДЬМАЯ, ПУСТЫННАЯ (DESERT)

В феврале 1999 года наш звукорежиссер Скотт Питерсен (Scott Petersen) познакомил меня с замечательным музыкантом афганского происхождения Мустафой Уэйцем (Mustafa Waiz). Скотт отвечал за большую часть работы со звуком в Diablo II, включая запись сэмплов ударных инструментов. Он репетировал с Мустафой в его основной студии в Окленде, штат Калифорния. Они готовились к совместному выступлению



Награды Blizzard. Посмотрите внимательно на верхнюю полку. Узнаете?

на стадионе перед началом футбольного матча. Я же работал над материалом для второго акта и был очень рад возможности вставить элементы настоящей этнической музыки в свои мелодии. Мустафа сыграл несколько потрясающих отрывков на дамбеке, джембе и цимбалах. Я испытывал подлинное удовольствие, выстраивая треки на их основе.

Обычно я трачу значительно больше времени на “очистку” звука собственных выступлений, чем на их запись. Поэтому я был приятно удивлен, получив настолько хорошие треки, которые почти не нуждались в редактировании. Одно из самых ярких впечатлений того периода: при введении восьмитактового отрывка в музыкальный редактор, которым я обычно пользуюсь (а моя любимая программа работает под древними Windows 3.1), я был шокирован, увидев, что отрывок совершенно не требует подгонки по темпу. Удары производились настолько равномерно, что казалось, будто их генерировал автомат.

Готовый музыкальный материал получился довольно

пестрым. Вышло нечто похожее на джаз семидесятых, даже что-то от странного европейского диско. Но уж точно это не ближневосточные мелодии. Однако результат мне все равно очень понравился. Тем не менее я не смог устоять и оставил басы синтезатора, вступающие в начале второй минуты композиции. Этот синтезатор с самого начала рвался в саундтрек. И я должен был где-нибудь дать ему хотя бы полминуты триумфа.

ПЕСНЬ ВОСЬМАЯ, МОНСТРУОЗНО-ЧЕРВЯНАЯ (MAGGOT)

Песок, песок, вокруг один песок. Я, кажется, воспел уже все музыкальные инструменты, которые использовал при записи саундтрека Diablo (обеих частей), и только скромный маракас терпеливо дожидался своей очереди. В треке блистают и экзотичная монотонная тамбура, и милый ситар. Но он все равно о песке, и только о песке.

Вспомните мой рассказ о “канализационной/водосборной” композиции. Та же аналогия. Там все сделал шум воды. Здесь ходы насекомых и лежбище толстой личинки требуют звука падающих капель воды, фортепьянных переборов и других “неуклюжих” трещеточно-погремушечных шумовых эффектов. Данный уровень — шедевр примитивной архитектуры. Ходы, прорывные этими черветермитами, двери мерзкой наружности вряд ли сочетались бы с напыщенными звуками медных духовых и эпическими мелодиями струнных смычковых. Следовательно, здесь мне серьезно пришлось попридержаться мелодике. Ведь глупо подкладывать какую-нибудь триумфальную мелодическую канву под процесс выкапывания песчаных нор и убийство монструозных насекомых. Тут требовалось нечто,

включающее в себя веселые нотки, имеющие прямое отношение к игре. Мне показалось, что было бы здорово привязать пятисекундные закольцованные отрывки со стуком дождя в определенных местах туннеля.

Утробный барабанный бой в этой композиции не имеет (или почти не имеет) гармоничной структуры и может показаться поверхностным. Но зато он просто конфетка для уха. В чем-то я могу быть чертовски талантлив! Вспомним Такемитсу: “Из меня истекает то, что вы называете временем”. Точно.

ПЕСНЬ ДЕВЯТАЯ, ГАРЕМНАЯ (НАРЕМ)

Потрясающая глупость. Я не сказанно удивлен появлению этой композиции в игре. Бросьте любой сэмпл-диск с азиатской музыкой в шейкер — и вы получите потрясающий коктейль! Может быть, по вкусу он и будет отдавать культурным империализмом, но я все же люблю остаточный душок от других музыкальных культур. Турандот веселее всего, когда монотонно гудят все восемь гонгов. Баттерфляй наиболее уязвима, когда мелодия напоминает нечто невинное и пентатонное. А “Турецкий марш” — самая лучшая вещь, написанная Моцартом для клавишных.

Я всегда ненавидел себя за свое неумение профессионально вставить голос на переднем плане или в центре композиции. Но в этот трек мне все-таки удалось поместить симпатичный альт! На хинди? А может, на санскрите? Бог его знает, это уже неважно. Последние две минуты звучат совсем по-идиотски, но зато — совершенно иначе. Дело в том, что ваш покорный слуга просто обожает музыку из сериала “Сумеречная зона”, а потому, раз представилась такая возможность, я не мог не ис-

пользовать вибрафон, пусть даже в сэмплах.

ПЕСНЬ ДЕСЯТАЯ, ПОРТОВАЯ (DOCKS)

По-моему, этот трек никогда не соответствовал тому, что задумывалось. Ударные могли бы звучать гораздо лучше, если бы я глубже проник в текстуру мелодии. В такие моменты понимаешь, насколько ужасными могут быть ограничения технологии сэмплирования. Если вам нужны повторяющиеся звуки медных духовых инструментов в стиле шестидесятых, эта композиция для вас. И все же партия маримбы замечательна! Прекрасна и басс-флейта, вступающая с коротенькой, но очень симпатичной мелодией в конце.

Третий акт игры стал для меня развлечением. Отчасти из-за поездки в Гватемалу незадолго до сочинения этой композиции. Здесь в меру тропического, разве что слишком много “ливней”. Медным духовым нужно было бы придать чуть больше индивидуальности, но тогда я этого не успел сделать. Слава богу, мне и не пришлось. Алекс Манн (Alex Munn) написал несколько действительно веселых отрывков для заднего плана. А Ормус (Ormus) был, наверное, единственным NPC, которого мне не захотелось убивать сразу. Кроме того, у меня было странное, даже завистливое уважение к дворцовой страже из второго акта.

ПЕСНЬ ОДИННАДЦАТАЯ, ДИКОРАСТУЩАЯ (JUNGLE)

В коллекционное издание не вошли последние три минуты данной композиции, при написании которых я, кажется, частично вдохновлялся сверхтрэшевым мультсериалом Johnny Quest, этой всеми известной и лю-

бимой классикой 70-х. И как я мог так промахнуться, поддавшись влиянию этих пещерных людей, которым нацисты-отступники промыли мозги!.. Словом, во всем виноваты Johnny Quest и Barbarella (фильм Роже Вадима 1967 года. — **Примеч. перев.**).

Дизайнер Diablo II Стийг Хедлунд (Stieg Hedlund) оказался единственным человеком в нашей компании, кто правильно понял, какое абсолютно опустошающее действие оказала на мои музыкальные произведения рок-опера “Иисус Христос — суперзвезда”. Еще один “привет” из моего счастливого детства. Что за прелесть та долгая пентатонная мелодия на колокольчиках! В общем, первая часть трека связана со старинными мотивами тех давно минувших дней. Весна 1997 года. Ах, ностальгия...

А что остается? Остается пить пиво с Беном и Пэтти. И смотреть на вечно бастующий “Макинтош”. А еще на тот странный инструмент, проданный мне соседом Мэтта Хаусхолдера (Matt Householder), нашего продюсера. Сие приспособление разработано известной во всем мире фирмой Sputnik Percussion. Оно напоминает палочку с обмотанной вокруг нее толстой резиновой полоской и очень похоже на трещотку. Именно этот инструмент в ответе за короткий, четкий, свистящий звук размером 1/16, скрепляющий вместе мои музыкальные чудачества в течение первых минут. Так что могу вас уверить: за время создания Diablo II ни одно животное не пострадало.

(Окончание следует.)

Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

С мечтою об оркестре



Game.EXE: Дорогой Мэтт, мы давно знакомы с вашей великолепной музыкой, а потому с особым нетерпением ждали выхода Diablo II — в том числе, чтобы насладиться вашей работой. Примите наши искренние поздравления — она вне конкуренции. Удовольствие — неопишемое. Отдыхают все, включая неподражаемого Наймана... Но что это? Вы не только пишете музыку, вы ее очень удачно пропагандируете: ваш материал, который мы публикуем в этом номере, — яркое тому подтверждение. Похоже, вам есть что рассказать не только в музыке, но и на словах. Откуда в вас эта вдруг возникшая потребность в вербальном самовыражении? Дать новые знания вашей аудитории? Или это очередной маркетинговый ход Blizzard?

Мэтт УЛЬМЕН: Спасибо за столь лестную оценку моей работы! Вряд ли я ее заслужил. Что же до “ходов компании”... Blizzard отнюдь не страдает от недостатка креативности в маркетинге. На самом деле, своим подстрочником я надеялся дать слушателям ту дополнительную информа-

28-летний композитор Мэтт УЛЬМЕН (Matt Uelmen) пришел в игровую индустрию в 1994 году. Через три года 20 минут музыки, которую он создал для супермегахита Diablo, принесли ему всемирную известность. Спустя еще три года больше часа его треков для Diablo II заставили всех говорить об Ульмене как о блестящем сложившемся мастере. Между тем Мэтт по-прежнему остается штатным сотрудником Blizzard North и пишет музыку только для Diablo, а значит, можно надеяться, что оscarоносная серия будет продолжена. Да, впрочем, мы это знаем и так: новой игре быть.

Стиль композитора отличается гармоничным сочетанием электронного звучания синтезатора, двенадцатиструнной акустической гитары и многочисленных экзотических инструментов со всего мира с очень удачным и уместным применением технических и исполнительских приемов композиторов-авангардистов. Разумеется, Мэтт не только сочиняет музыку к играм, он активно выступает как гитарист, флейтист и перкуссионист в различных клубах Сан-Франциско и окрестностей. В жизни же это очень скромный, душевный и постоянно подтрунивающий над собой и своей славой парень. Полагаем, вы поняли это, прочитав его “Подстрочник”.

цию, которая обычно содержится в буклетах, прилагаемых к компакт-дискам или виниловым пластинкам, но напроць отсутствует, если вы слушаете музыку в формате mp3. Я приветствую распространение этого формата, но, согласитесь, иметь на своем компьютере только файл с коротким именем слишком мало для более глубокого понимания, о чем эта музыка и откуда она пришла, не говоря уже об имени и творческих взглядах композитора или исполнителей. Да, музыка всегда должна говорить сама за себя, но знание более широкого контекста только уг-

лубляет ее понимание. Мне никогда не нравился подход к творческим личностям как к обездушенным машинам, выдающим на-гора определенный продукт. Порой этот продукт содержит новаторские творческие решения, разглядеть и понять которые можно лишь выслушав самого творца.

.EXE: Теперь все встало на свои места, спасибо! Если можно, расскажите немного о том, как и что занесло вас в Blizzard?

М.У.: В 1994 году я пришел работать в девелоперскую контору под названием Condor Inc. Меня взяли в качестве дизайнера и компози-

тора для проекта Justice League of America, разрабатываемого для платформы Sega Genesis. Спустя год мы начали работу над Diablo. В марте 1996 года мы стали называться Blizzard North и влились в Blizzard. Я хорошо помню те старые добрые времена, когда игра Diablo делала свои первые шаги и, само собой, была мало кому известна. Вы знаете, мы все были без ума от классических РПГ вроде Angband и Gauntlet. Кроме того, мы были влюблены в одну очень древнюю игру под названием Adventure, которая существовала на Atari 2600. Обе страсти каким-то естественным образом переплелись, и на свет появился новый самостоятельный проект. Думаю, неплохой, а?

.EXE: Не то слово, Мэтт, не то слово. Выходит, была по крайней мере еще одна игра, к которой вы писали музыку официально?

М.У.: Ну да, кроме Diablo и Diablo II, я сочинял музыку к Justice League of America, это файтинг в стиле Street Fighter с персонажами из комикса. А еще у меня есть несколько треков к серии игр Quarterback Club, выпущенных Acclaim.

.EXE: Ну а почему игры? Как получилось, что вы занялись именно этим видом творчества?

М.У.: Если честно, только потому, чтобы восполнить пробелы в образовании. Кроме того, в игровой индустрии огромный простор для профессионального роста. Я пришел с надеждой, что мои музыкальные способности будут развиваться теми же темпами, что и сама индустрия.

.EXE: Вам действительно не хватало образования? Или это фигура речи?

М.У.: Как сказать... Я неплохо учился, а с 7 до 13 лет к тому же не без успеха занимался в музыкальной школе по классу фортепьяно. В 14 лет мне, как, наверное, и многим мальчишкам в этом возрасте, захотелось научиться играть на гитаре, и я стал изучать премудрости еще и этого инструмента. Однако потом в моем музыкальном образовании началась череда неудач. В университете музыкальное отделение было очень маленьким, и учили там весьма примитивно. Перейти в другой университет не было возможности. Поэтому я успел взять только основы композиции... Но я старался восполнить этот пробел, сутками напролет изучая партитуры произведений классических и современных композиторов.

.EXE: А чем вы заполняете свой досуг?

М.У.: А вот досуга-то у меня практически и нет. Жизнь скучна и неинтересна, если она не заполнена музыкой.

.EXE: Скажите, а откуда в вашем музыкальном стиле такая всеядность? Мы слышим отголоски классической музыки, влияние таких современных мастеров, как Кшиштоф Пендерецкий (каждое его выступление в Москве в начале восьмидесятых было незабываемым событием!) или Карл Орф, не обходится и без сильного влияния этнических мотивов. Что это, модная тенденция в игровой музыке? Вы ведь молодой человек и просто обязаны увлекаться роком или джазом!

М.У.: В самом деле, я долго и много играл рок и джаз. Что касается работы над саундтреком к игре, композитору всегда необходимо иметь под рукой весьма разнообразный

материал, и его должно быть много, очень много. И композитор обязан хорошо владеть этим материалом. Ведь никогда не знаешь точно, какой именно стиль тебе понадобится для какого-нибудь определенного игрового проекта в будущем. Порой приходится использовать экзотические музыкальные инструменты различных народов мира, а иногда может понадобиться целый оркестр. Все зависит от конкретной сцены или самой игры.

К примеру, я очень люблю использовать живой звук. Меня всегда тянуло к настоящему оркестру и хору. И мы попробовали сделать это для Diablo II. Однако это слишком дорогое удовольствие, к тому же из меня совершенно никудышный дирижер (я уже рассказывал вам про свои беды в университете). Поэтому приходится использовать сэмплы и синтезаторы. А в этой области у меня неплохой опыт. Когда на разработку игр будут выделяться приличные деньги, тогда можно будет записывать именно те звуки, какие ты считаешь идеальными для данного проекта. Я мечтаю о том, чтобы музыка в играх было полностью интерактивна и чтобы это была настоящая оркестровая музыка. Но вы не представляете себе, какой это адский труд — записи каждой партии, сведения и программирования, ведь изменения в партиях оркестра должны производиться мгновенно, в зависимости от спонтанных действий игрока и происходящего на экране. Это мечты. А пока... пока обходимся тем, что имеем.

.EXE: Вы считаете, что музыка к играм стала самостоятельным видом искусства?

М.У.: Конечно! Она всегда была таковой! Только ей всегда не хватало должного признания.

.EXE: ОК, полностью с вами согласны. И следующий вопрос: как вам кажется, кто из ваших коллег композиторов, писавших музыку для игровой индустрии, наиболее полно выразил себя в этом виде творчества? Чем их подходы отличаются от ваших?

М.У.: Пока более всего мне интересны те случаи, когда в играх звучит музыка, перенесенная из кино или известных самостоятельных произведений. Какие интересные были результаты, когда музыка Генри Манчини, написанная им для детективного телесериала Peter Gunn, была мастерски использована в игре Spy Hunter, или когда музыка Джона Уильямса была перенесена в игры Star Wars... Ну а самый неожиданный результат был, когда в Homeworld...

.EXE: О, Homeworld forever!

М.У.: ...было использовано адажио для струнных Сэмюэла Барбера... Это нечто!

.EXE: Знакомая тема! Она сутки напролет звучит в квартире нашего Андрея Ома! (Хорошо, что у него соседи-меломаны с классическим музыкальным образованием...)

М.У.: Рад, что наши вкусы совпадают... В обеих частях Diablo музыка присутствует на каждом этапе игры и не вступает и не заканчивается в зависимости от происходящих событий, а изменяется только при переходе в новое место действия, что несколько необычно для игр. Что меня отличает от других композиторов? Ну разве только то, что у меня всегда достаточно времени для выполнения своей работы, тогда как другим приходится писать музыку очень быстро, чтобы попасть в жесткий производственный график игры. Вы ведь знаете лозунг нашей компании? Игра готова...

.EXE: ...когда она готова! Знаем-знаем! Наизусть уже выучили.

М.У.: ?!

.EXE: Скажите честно, Мэтт, насколько престижно писать музыку к компьютерным играм? Как на вашего брата смотрят классические музыканты?

М.У.: Как смотрят — это неинтересно. Я считаю, что всякая оплачиваемая работа, особенно если она приносит тебе еще и удовольствие, уже сама по себе престижна. Однако в американском обществе жизненные ценности несколько специфические. К примеру, быть профессором в университете менее престижно, чем быть бизнесменом, обеспечивающим быстрые и удачные продажи какого-нибудь хлама. Такая вот шкала ценностей, извините. Поэтому я по-философски отношусь к этому вопросу и не волнуюсь по пустякам.

.EXE: Что бы вы могли посоветовать россиянам, начинающим писать музыку для компьютерных игр?

М.У.: В России богатейшая музыкальная культурная традиция, поистине неисчерпаемый источник вдохновения. Трудиться не покладая рук и оттачивайте свои музыкальные навыки. Старайтесь участвовать в таких проектах, конечный продукт которых лично вам представляется интересным и одновременно доставляет удовольствие. Только в таких.

.EXE: Спасибо, Мэтт! И самый последний — протокольный — вопрос: что ждать от вас в будущем?

М.У.: Надеюсь, что мне все же посчастливится услышать свою музыку в исполнении большого симфонического оркестра. Хотелось бы, чтобы это произошло уже в ближайшем будущем. В общем, поживем — увидим. Надеюсь, я ответил на ваш вопрос...

.EXE: Удачи, Мэтт!

Интервью вел
Михаил **НОВИКОВ**.

LIONHEAD STUDIOS:

записки на дисплее



Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-10'00

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец

Успехи команд-спутников, или Светлое будущее мобильных телефонов

Сентябрь — пора лондонской ECTS, пора выхода на сцену и начала представления. Все, что касалось сюрприза, было подготовлено заранее, и сделка состоялась за пару недель до выставки. Каждый в Lionhead поклялся хранить гробовое молчание. Ни слова не должно было сорваться с губ лайонхедовцев до ECTS...

В одном из предыдущих дневников я как-то писал о праздновании нашей сделки с Activision. Последняя была

готова опубликовать первые игры наших команд-спутников — Big Blue Box и Intrepid. В подписанном соглашении оговаривались основные детали контракта: аванс, получаемый разработчиком, проценты с продаж, сроки сдачи материалов и особые условия. Но до подписания финального договора все же требовалось выработать некоторые конкретные детали... Увы, наше празднование было несколько преждевременным. После нескольких месяцев длительных переговоров стороны решили — сделки не будет. Увы! Мы пожали друг другу руки и разошлись в разные стороны. Для нас, скажу честно, это было большим разочарованием.

Однако вскоре на горизонте появился новый издатель. Microsoft металась в поисках разработчиков для своей игровой консоли X-Box. Мы же находились в восторженном возбуждении после представления X-Box публике. Ведь это довольно высокотехнологичная платформа, которая к тому же будет работать под Windows. Словом, мы считали, что это наш шанс. К тому же разве можно сомневаться, что такая могучая компания, как Microsoft не сумеет обеспечить успех новой игровой платформы? (К слову, весной этого года на Конференции разработчиков игр в Сан-Хосе на огромном экране шла демонстрация видео из Black & White — прямо за

спиной Билла Гейтса, в те минуты, когда он официально объявлял о своих планах насчет X-Box. Неплохой фон для заключения контракта, не так ли?)

Казалось, Microsoft с энтузиазмом должна взяться за издание игр, выпущенных командами-спутниками и Lionhead. И Big Blue Box, и Intrepid, и весь Lionhead были в восторге от планов корпорации относительно новой платформы. В результате, сделка прошла как по маслу. И как раз вовремя — чтобы объявить о ней на ECTS.

В общем, теперь я могу это сказать: обе игры выйдут на X-Box. Они должны быть закончены к Рождеству 2001 года, как раз к началу продаж

ПОДПИШИСЬ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ НА GAME.EXE С ДИСКОМ ДО 30 НОЯБРЯ НА ПОЛГОДА — И ПОЛУЧИ "ПОМПЕИ" (2 CD)!
ПОДПИШИСЬ НА ГОД — И ПОЛУЧИ "ПОМПЕИ" (2 CD) И "ЕГИПЕТ-II: ПРОРОЧЕСТВО ГЕЛИОПОЛЯ" (2 CD)!
ПОТОРОПИТЕСЬ! ПОДПИШИТЕСЬ НА ЖУРНАЛ ПО СУПЕРНИЗКИМ СУПЕРРЕДАКЦИОННЫМ ЦЕНАМ!

Редакционная подписка на журнал GAME.EXE по России, Украине, Белоруссии и Казахстану

Бланк заказа

Почтовый индекс

Населенный пункт

Адрес

Наименование организации*

Фамилия, Имя, Отчество

Телефон

E-mail

Комплектность

☐ Журнал Game.EXE без диска ☐ Журнал Game.EXE с диском

Подписка

Способ доставки

☐ Заказным письмом

☐ Курьерская**

оформляется с _____ месяца

Срок подписки

☐ Один месяц

☐ Три месяца

☐ Шесть месяцев

☐ Один год

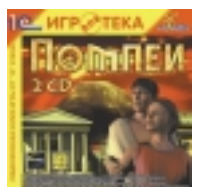
* Для юридических лиц

**Только для юридических лиц в пределах Москвы

По всем вопросам, связанным с подпиской, просьба обращаться ТОЛЬКО по тел.: (095) 232-21-65 либо по e-mail: ishir@computerra.ru



NB. Во избежание недоразумений просим вас отправлять бланк заказа только после оплаты! Настоятельно просим вместе с бланком присылать копию платежного поручения или квитанцию об оплате.



новой консоли. Сделка была отпразднована за ужином в Pharmacy, знаменитом лондонском ресторане. Его оформлением занимался британский художник Дамиен Хёрст (Damien Hirst), известный следующей экстравагантной выходкой: однажды он “засолил” половину коровьей туши в формальдегиде с последующем представлением сего творения в качестве “произведения искусства”. Празднование сопровождалось активными возлияниями. Были раскупорены и осушены целых три бутылки абсента (это такой очень крепкий ликер, который, как говорят, нравился Ван Гог) стоимостью 200 фунтов за бутылку!

Мы решили, что на ECTS центром внимания должны стать Intrepid, Big Blue Box и сделка с Microsoft. Поэтому Black & White отошла в тень и почти не показывалась на выставке. Кроме того, B&W уже отметилась на E3 в мае, получив аж четыре награды. А еще для нас важно сохранить в секрете от публики некоторые самые “крутые” примочки игры до ее финального релиза (неужели вы думаете, что я рассказываю вам все-все-все? Наивные...).

И вы знаете, к чему такая политика привела? Когда я бродил по выставке, меня постоянно останавливали и задавали кучу вопросов.

Люди хотели знать одно: “Где Black & White, Стив?”. А еще их интересовало: “Успеваете в этом году?”, “Я слышал, что если ты используешь Outlook, игра автоматически прочтет твою адресную книгу и даст жителям деревень имена твоих друзей. А если ты в онлайн во время игры и тебе вдруг приходит e-mail, тот житель, от чьего имени пришло письмо, начнет прыгать и махать руками, чтобы привлечь твоё внимание. Это правда?”

Питер выделил всего один день для презентации Black & White в близлежащем отеле Hilton Olympia. День начался паршиво. Питер неожиданно вспомнил о необходимости вставить в код еще одну строку, заставляющую двух существ биться друг с другом. Этот “чит” был стерт из альфа-версии, но был чрезвычайно важен для показа прессе. И вышло так, что журналисты из Восточной Европы были вынуждены терпеливо ждать, пока Питер напишет код и по новой откомпилирует игру. Еще больше Питер смутился, когда вдруг вспомнил, что забыл принести с собой колонки для компьютера. Смотреть на Black & White без звука — все равно что показывать игровую графику на черно-белом мониторе. Кэти, PR-агенту Питера, пришлось арендовать динамики в компьютер-



Ба, знакомые все лица! Майкл Новиков и Степан Джексон, наши люди в Лондоне.

ном киоске гостиницы. К этому времени следующая группа журналистов должна была начать уже другую встречу! Впрочем, одна веская причина, чтобы простить Питера, у нас была — накануне мы хорошо посидели в Pharmacy, отмечая сделку с Microsoft...

А теперь я должен рассказать об одном из самых ярких впечатлений от ECTS. Мне удалось-таки заглянуть в наше с вами будущее! На одном из стендов показывали “электронный бумажник Jalda”, новую систему оплаты услуг через Интернет. Я разговаривал с одним из служащих Jalda, когда он, указав на автомат по продаже кока-колы, вдруг спросил меня, не хочу ли я пить. “Конечно”, — ответил я. Он протянул мне свой мобильный теле-

фон. Преодолев вместе со мной несколько экранов меню, он подсоединился к кока-кольному автомату, стоящему перед нами. Потом телефон представил мне напиток на выбор. Я заказал кока-колу. Меня попросили подтвердить оплату... 40 шведских крон! Господи, сколько же это будет в английских фунтах? Ладно, жмем “ОК”. Баночка прохладной колы тут же выскочила из автомата и оказалась у меня в руках.

Удивительные вещи ожидают нас в будущем...

(Продолжение следует.)

The .LHX Files © 2000
Steve Jackson

Перевод с английского
Михаила НОВИКОВА
и Марии ГОРБАТОВОЙ.

Стоимость редакционной подписки по России (в рублях), оформленной в период до 30 ноября 2000 г.:

Срок подписки	Game.EXE без диска	Game.EXE с диском
1 месяц	37	55
3 месяца	110	160
6 месяцев	200	300
1 год	380	600

Цена включает в себя доставку по России ценной бандеролью, гарантию доставки и любовь редакции к своим читателям!

Для заказов из Украины, Белоруссии и Казахстана указанные цены увеличиваются на 50%. Оплата в рублях.

Чтобы подписаться на наши издания через редакцию необходимо:

1 Оплатить стоимость подписки не позднее 15 числа предподписного месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО “Компьютерная пресса”

Р/с: 40702810100090000217

в АК “Московский муниципальный банк – Банк Москвы”

К/с: 30101810500000000219

ИНН: 7729340216

БИК: 044525219

Код по ОКОНХ: 71100

Код по ОКПО: 45079312

2 Заполнить бланк заказа, размещенный на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:

117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, 8. ЗАО “Компьютерная пресса”; либо по факсу (095) 956-1938

Отсканированную копию квитанции или платежного поручения (в формате .jpg объемом не более 150 Кбайт) вы можете отправить по e-mail: ishir@computerra.ru

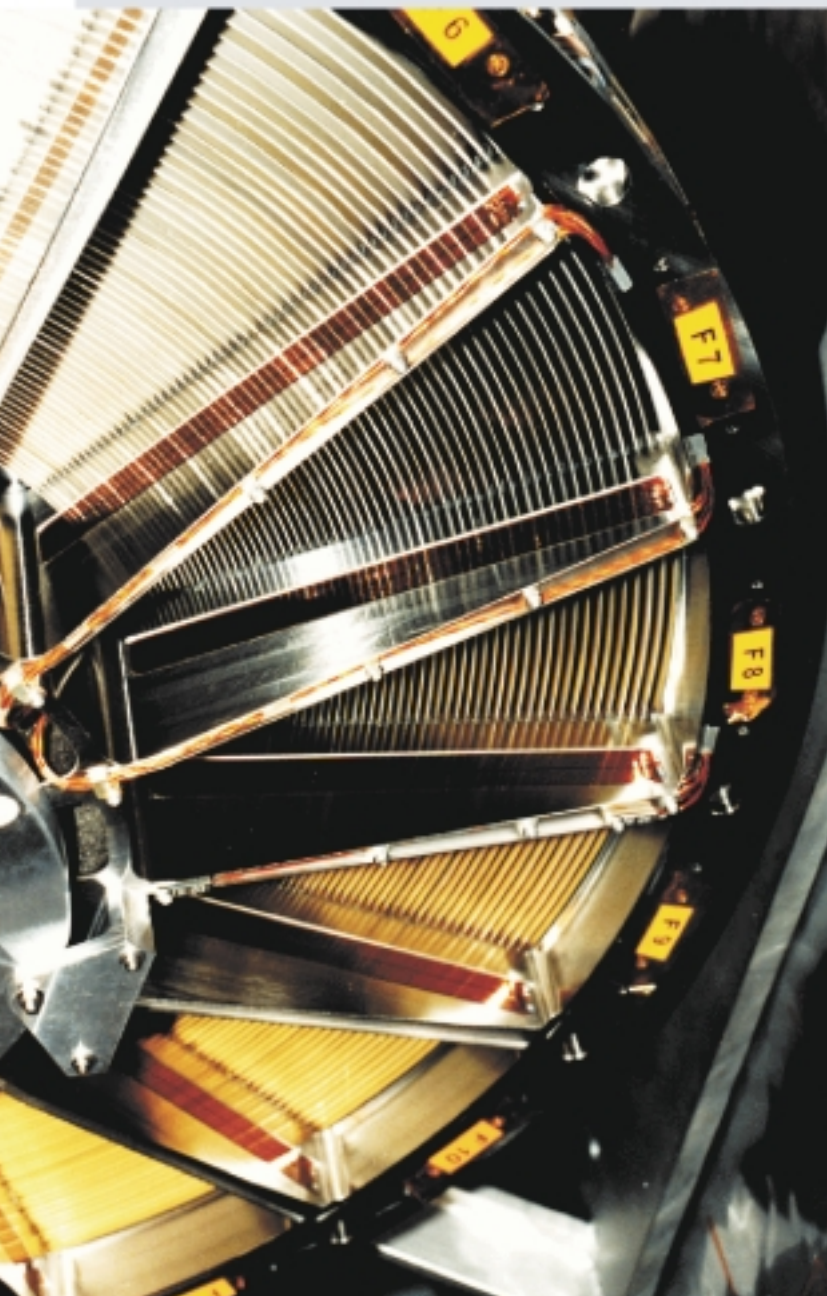
В случае, если ваш платеж и бланк придут в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующие номера журнала.

Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

ПРИ УЧАСТИИ



игровое ЖЕЛЕЗО



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

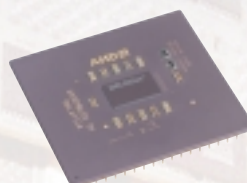
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ 32

2/114

ТЕСТИРОВАНИЕ

НАЗЯД В ГНЕЗДА

6/118



ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ

AMD ATHLON 1000 6/118

AMD DURON 600 8/120

AMD ATHLON 700 9/121

МАМЫ, РАЗНЫЕ – НУЖНЫ?

14/122

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

ABIT VT6X4

14/122

ASUS AX3S PRO

15/123

ASUS CUSL2

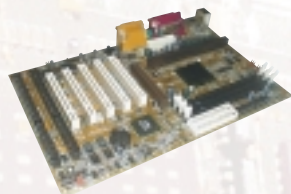
16/124

ASUS CUBX

18/126

MATSONIC MS7308D

20/128



ЖИЗНЬ ПОСЛЕ 32

Говорят, что в следующем году на нашей 32-й железной улице будет праздник: миру наконец-то будут явлены 64-разрядные процессоры Intel и AMD. О них мало что известно, скорее всего, страшно галени они будут от ценовых запросов народа, однако мы периодически получаем письма с настоятельными просьбами рассказать об особенностях будущих ЦП-флагманов. Сегодняшний материал — попытка открыть эту тему и для себя, и для журнала.

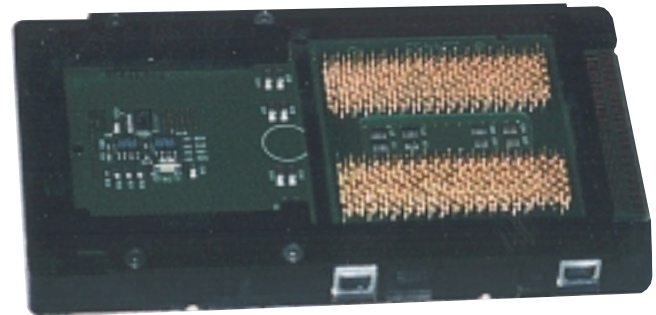
Н

о прежде чем погрузиться в дебри архитектуры ЦП, стоит выяснить, что же такое 64-разрядные процессоры и чем, собственно, они хуже старой доброй 16- или 32-разрядной архитектуры IA-32. Под разрядностью ЦП в большинстве случаев подразумевается размер в битах слова его данных. Именно таким объемом информации оперируют команды процессора. Таким образом, 16-разрядные ЦП способны обработать за раз два, 32-разрядные — четыре, а будущие 64-разрядные — восемь байтов данных.

64=2X32?

Распространено заблуждение, что производительность процессора прямо пропорциональна его разрядности. Наивно полагать, что 64-разрядный ЦП при прочих равных условиях (частоте и времени исполнения команд) будет работать вдвое быстрее 32-разрядного предшественника. Реальные преимущества 64-битных вычислений проявятся в следующих ситуациях.

Во-первых, все 32-разрядные X86-совместимые процессоры имеют 32-битную шину адреса, то есть могут адресовать не более четырех гигабайт ОЗУ. Пока это ограничение трудно назвать существенным, поскольку большинство современных материнских плат не вынесут и более одного гигабайта



КУВАЛДА ОТ AMD

памяти. Тем не менее четыре гигабайта памяти уже не кажутся астрономической величиной, и увесистые серверы скоро могут потребовать больше. 64-битная адресация позволяет работать с более чем 18 млрд. Гбайт памяти. Будем надеяться, что подобный объем ОЗУ удовлетворит минимальные аппетиты даже Windows 2005 с Internet Explorer 8.5.

Во-вторых, некоторым программам, оперирующим с очень большими величинами, может не хватать 32 бит для хранения переменных. Типичные примеры таких приложений — системы управления базами данных или криптография (шифрование и дешифрование информации). Современным процессорам в подобных случаях придется разбивать переменные, обрабатывая их 32-битными частями. 64-разрядные ЦП смогут справиться с этими вычислениями значительно быстрее.

Итак, большинству современных программ (в том числе и играм) для хранения данных и адресации вполне хватает 32-битных величин, а значит, возможности 64-разрядных ЦП будут ими попросту не востребованы. Intel и AMD, безусловно, понимают это и не рассчитывают на быстрое вытеснение 32-разрядных процессоров. Однако на будущее 64-разрядных ЦП и их архитектуру корпорации смотрят абсолютно по-разному.

Инженеры AMD, разрабатывая первый 64-битный ЦП (его кодовое имя Sledgehammer), пошли по пути наименьшего сопротивления, «растянув» классическую архитектуру IA-32 до 64 бит. Полученную таким образом систему команд назвали x86-64.

Sledgehammer обучат 64-разрядной адресации памяти, снабдят шестьюнадцатью 64-битными регистрами общего назначения и, естественно, вооружат боекомплект инструкций для борьбы с 64-битными данными. О двух последних возможностях стоит рассказать подробнее.

Регистры — это встроенные в ЦП поименованные ячейки памяти. Их объем совпадает с разрядностью процессора, и, в отличие от кэш-памяти, они являются неотъемлемой частью любого ЦП. Доступ к регистрам осуществляется значительно быстрее, чем к любому кэшу, а уж тем более к системному ОЗУ. Большинство команд оперируют именно с их содержимым, по возможности избегая обращений к внешней памяти. Часть регистров содержит информацию о состоянии (режимах работы) процессора либо указывает на специфические области памяти (сегменты кода, данных и стека, а также указатель текущей команды). В «свободное пользование» программ все современные X86-совместимые процессоры предоставляют лишь восемь целочисленных 32-битных регистров (так называемых регистров общего на-

**Николай
РЯДОВСКИЙ**



Если AMD откажется от поддержки 3DNow! в своих 64-разрядных ЦП — на будущее этих инструкций можно будет поставить крест.

значения, или POH). Столь ограниченное число POH вынуждает программы постоянно хранить все переменные в системном ОЗУ, временно загружая их в регистры лишь на время вычислений. В результате процессору приходится часто простаивать, ожидая поступления данных от медленной памяти. Как уже отмечалось выше, Sledgehammer награжден вдвое большим количеством POH, позволяя программам дольше хранить переменные в регистрах и реже обращаться к нерасторопному ОЗУ. Замечу, правда, что и шестнадцать POH — это по нынешним меркам не так много. Большинство RISC-процессоров имеют минимум тридцать два подобных регистра, а у Itanium (прямого конкурента Sledgehammer) их и вовсе 128.

В Sledgehammer появится поддержка SSE (разработанный Intel набор SIMD-инструкций с плавающей точкой). Интересно другое. В объеме руководства программиста по архитектуре x86-64 (практически единственный открытый источник информации по этому набору ко-

манд на момент написания данного материала) я не нашел ни одного упоминания о 3DNow!. Если AMD откажется от поддержки 3DNow! в своих 64-разрядных ЦП — на будущее этих инструкций можно будет поставить крест.

Новые инструкции для работы в 64-битном режиме получены довольно просто: классические команды IA-32 расширены префиксами, позволяющими работать с 64-разрядным адресом и новыми регистрами. Основное достоинство такого подхода — простота. Разработчикам легче спроектировать новую архитектуру ЦП на базе старой, а не создавать все с нуля. Процессору проще обрабатывать новые 64-битные инструкции, поскольку от давно знакомых 32-битных они отличаются минимально. По той же причине освоение новых команд не вызовет затруднений у программистов. Вместе с тем, Sledgehammer наследует у IA-32 весьма серьезные недостатки. Чтобы разобраться в их сути, нам придется окунуться в историю.

ИСТОРИЯ С АРХИТЕКТУРОЙ

Основы архитектуры всех X86-совместимых ЦП (система команд IA-16) были разработаны еще в 70-х годах. Согласно преданиям аксакала ПэЖэ, процессоры в те времена были неторопливыми, память — заоблачно дорогой, а компиляторы — бестолковыми. Разработчики процессоров тогда старались приблизить их инструкции к командам высокоуровневых языков программирования вроде Си и Паскаль, дабы упростить жизнь программистам и стимулировать создание ПО для своих детищ. Поэтому характерной чертой ЦП того времени была разветвленная и непростая система инструкций, включающая как короткие и быстро выполняемые операции, так и сложные команды с изощренными режимами адресации. Подобные директивы позволяют сократить число команд в коде и в результате сэкономить память. Со временем архитектура X86-совместимых ЦП лишь усложнялась: в новых процессорах появлялись дополнительные инструкции и режимы работы. Обратная сторона такого богатства возмож-

ностей — трудности, возникающие при декодировании, параллельном исполнении инструкций.

Дело в том, что все современные ЦП суперскалярны, то есть оснащены несколькими конвейерами и способны одновременно обрабатывать ряд команд. Однако не все последовательности инструкций можно эффективно распараллелить. Например, команды, поступающие в следующем порядке: $a=b+c$ $d=a+x$, нельзя обрабатывать одновременно, поскольку для корректного исполнения второй операции необходимо знать результат первой (значение операнда a). Подобные инструкции называются зависимыми. Напротив, следующую последовательность команд (их называют независимыми) можно обработать параллельно: $a=b+c$ $d=b+x$.

Таким образом, суперскалярные ЦП должны распознавать зависимость инструкций и корректно ее обрабатывать. Более того, современные процессоры умеют динамически оптимизировать код и исполнять команды, нарушая порядок их следования в програм-

Компания "Ф-центр" представляет КОМПЬЮТЕРЫ серии "МИР" с мониторами ViewSonic®



6-летний опыт производства
персональных компьютеров

Комплектующие от ведущих
мировых производителей

ПРИГЛАШАЕМ ПОСЕТИТЬ
САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ

м. "Бабушкинская"
ул. Сухонская, 7А

с 10.00 до 20.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 472-6401

м. "Улица 1905 года"
ул. Мантулинская, 2

с 10.00 до 20.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 205-3524, 205-3666

м. "ВДНХ", ВВЦ
пав. №71 и пав. №2 ТК "Регион"

с 10.00 до 18.00
без выходных
и перерыва на обед
т./ф.: 216-1512, 785-1-785



- сертифицированы Росстандартом (сертификат соответствия № РОСС RU.АЮ26.В00044, гигиенический сертификат № 050 МО20401П08097П8)
- 30 часов тестирования
- гарантия на системные блоки 2 года
- гарантия на мониторы 3 года
- гарантийный ремонт
- предустановка лицензионного программного обеспечения



т.: 472-6401 (многоканальный) ф.: 472-7322 E-Mail: public@fcenter.ru Web: www.fcenter.ru

ме. К сожалению, сложный формат инструкций и изощренные режимы адресации X86-совместимых процессоров значительно усложняют выявление зависимостей и динамическую оптимизацию кода. Итог: значительная часть транзисторов Pentium III и Athlon занята анализом и оптимизацией кода, а не его непосредственным исполнением.

INTEL ИДЕТ ДРУГИМ ПУТЕМ

Инженеры Intel и Hewlett-Packard (корпорации вели совместные исследования) при проектировании 64-разрядного процессора решили отказаться от расширения давно устаревшей IA-32 и разработали принципиально новую архитектуру IA-64. Эта система команд составлена таким образом, чтобы добиться максимально эффективного распараллеливания вычислений и минимизировать простои, возникающие при доступе к ОЗУ. Вкратце перечислю некоторые принципиально новые возможности этой архитектуры.

Вся работа по оптимизации кода и выявлению зависимости между командами снята с процессора и отдана на откуп компиляторам. Именно они определяют, какие команды можно исполнить параллельно, и помещают соответствующие подсказки в генерируемый код. Процессору остается только следовать указаниям компилятора, не теряя времени на самостоятельную оптимизацию кода. Кроме того, ЦП избавляется от логики анализа и распараллеливания инструкций, а сэкономленные транзисторы позволяют увеличить число конвейеров или размер кэша. С другой стороны, производительность IA-64-совместимых процессоров в очень значительной степени зависит от качества компиляторов.

Также в IA-64 очень интересен механизм обработки условных переходов (аналог этих операций в высокоуровневых языках программирования — конструкция IF THEN). Получив подобную инструкцию, процессор до момента вычисления условия не знает, бу-

дет ли совершен переход на новый адрес или нет. Соответственно, ему невдомек, какую команду нужно извлечь из памяти и декодировать следующей. В итоге, ЦП вынужден ожидать вычисления условия перехода, теряя драгоценные такты. Для того чтобы избежать простоев, все современные процессоры стараются предсказать результаты ветвлений до вычисления условий перехода. Руководствуясь предсказанием, ЦП может продолжать извлечение и декодирование новых инструкций. Если предположение окажется верным — процессор сэкономит такты. За ошибку придется платить ими же. В IA-64 предусмотрен принципиально новый механизм предикатов, позволяющий процессору не заниматься предсказаниями, а начать параллельную обработку обеих ветвей развилки. Как только условие будет вычислено, результаты работы "неверной" ветви будут проигнорированы.

Большое внимание разработчики IA-64 уделили сокращению задержек, возникающих при доступе к ОЗУ. Рецепт прост: нужно начать загрузку данных из памяти задолго до того, как они реально понадобятся (такая загрузка называется спекулятивной). Для этого компилятор должен расположить директивы предварительной загрузки переменных из ОЗУ в регистры не прямо перед использующей эти данные операцией, а заранее (за несколько инструкций до нее). В IA-64 предусмотрены специальные средства, позволяющие быстро проверить, не произошло ли обновления данных в памяти после их предварительной загрузки.

Огромное число регистров (в IA-64 их по 128 для целочисленных данных и чисел с плавающей точкой) значительно сокращает число обращений к памяти. Программы могут хранить большинство переменных в регистрах постоянно, а не загружать их из ОЗУ по мере необходимости.

Несколько слов о совместимости. Архитектура IA-64 включает

в себя старую систему команд IA-32, поэтому будущие 64-разрядные процессоры Intel смогут исполнять современные программы. Однако различия между IA-64 и IA-32 столь радикальны, что реализовать эффективную поддержку обеих архитектур в одном процессоре почти невозможно. В жертву, естественно, принесена IA-32. По предварительным оценкам, производительность 800-мегагерцового Itanium (это первый процессор с архитектурой IA-64) в 32-битных приложениях будет ниже, чем у аналогичного по частоте Pentium III. Замечу также, что продажи Itanium начнутся в первой половине следующего года по цене около \$5000. То есть гонять на этих ЦП 32-битные приложения можно, но это не меньшая расточительность, чем заколачивание гвоздей посредством nailgun'a.

Естественно, для процессоров со столь высокой ценой, какова бы ни была их производительность, рынок "обыкновенных" ПК заказан. Itanium и несколько следующих за ним поколений 64-разрядных процессоров будут обитать только в мощнейших серверах и числодробительных рабочих станциях. Для нас, бесхитростных любителей игр, в ближайшие годы Intel будет производить только 32-разрядные Pentium III и Pentium IV.

ITANIUM ИЛИ SLEDGEHAMMER?

Итак, Intel и AMD избрали абсолютно разные пути развития архитектуры IA-32. Подход Intel, по сути, революционен, AMD ратует за эволюцию. Можно сколько угодно долго спорить о том, чья стратегия вернее и чьи процессоры лучше. Мне же хотелось бы обратить ваше внимание на другое обстоятельство: 64-разрядные ЦП Intel и AMD принципиально несовместимы друг с другом. То есть исполнять 32-битный код на Itanium и Sledgehammer, конечно, можно, однако стоит ли ради этого тратить деньги на 64-разрядный процессор?

Вероятнее всего, рынок не сможет принять две несовместимых архитектуры. Большинство разработчиков просто не рискнут выпускать 64-битное ПО до тех пор, пока у X86-совместимых процессоров не будет общей 64-разрядной системы команд. Необходимо также отметить, что 64-битные программы могут работать только под управлением 64-битной ОС. Сейчас на IA-64 переносятся следующие операционные системы: 64-битная версия Windows 2000 от Microsoft, HP-UX от HP, Solaris от Sun, UnixWare от SCO и IRIX от Silicon Graphics. AMD пока не может гордиться столь внушительным списком ОС, поддерживающих x86-64. Известно лишь, что под Sledgehammer адаптируется Linux.

Козырь AMD — относительно невысокая цена их будущих 64-разрядных ЦП. По предварительным данным, ядро Sledgehammer будет лишь незначительно больше современных Athlon, а ориентирован этот ЦП не только на рынок серверов, но и на высокопроизводительные ПК. Поэтому можно надеяться, что его цена хотя бы не будет шокирующей.

Тем не менее подход Intel пока выглядит более перспективным. На мой взгляд, AMD не сможет убедить разработчиков бизнес-приложений и игр поддержать Sledgehammer реальными продуктами, пока на этот процессор не портирована Windows. При этом надо заметить, что до сих пор Microsoft лишь сокращала поддержку конкурирующих с X86 платформ (от бывшей в Windows NT 4.0 совместимости с MIPS, Alpha и PowerPC в Windows 2000 не осталось и следа), в силу чего есть большие сомнения в том, что корпорация решится адаптировать Windows 2000 для Sledgehammer. С другой стороны, на рынке серверов этот процессор едва ли сможет составить серьезную конкуренцию Itanium. По крайней мере на сегодня Intel удалось заинтересовать куда больше именитых производителей серверов и разработчиков ОС для них.

НАЗАД В ГНЕЗДА

В поведении компьютерного железа все чаще прослеживаются стагные инстинкты. Стоило, например, привить аппаратный T&L одному 3D-ускорителю, как конкуренты тут же обзавелись чем-то подобным. Появился винчестер с Ultra ATA/100 — и жесткие диски без этой “фичи” с тех пор считаются ушербными. А вот центральные процессоры в последнее время облюбовали гнезда...

П

ятого июня корпорация AMD объявила о полном обновлении всей линейки Athlon. В тот же день свет увидели новые процессоры со странным именем Duron. Первые особи этих ЦП наконец-то долетели и до наших глухо северных широт.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все процессоры Intel (Celeron 600, а также Pentium III 600E и 800B) устанавливались в материнскую плату Abit BX6 rev. 2.0 при помощи переходника Abit SlotKET !!! Процессоры для Socket A (Athlon 800, Athlon 1000 и Duron) тестировались на плате ASUS A7V (чипсет VIA Apollo KT133). Оба слотовых Athlon 700 устанавливались на плату Abit KA7 (чипсет VIA Apollo KX133). Для достижения максимальной производительности в CMOS Setup каждой платы вручную выставлялись минимальные длительности циклов доступа к ОЗУ. На плату также водружались 128 мегабайт 8-нс PC133 SDRAM, видеоадаптер Creative GeForce2 GTS и жесткий диск Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Все измерения проводились на англоязычной версии операционной системы Windows 98 SE с установленным DirectX 7.0a (OC патчилась в целях корректной работы с нужной материнской платой).

При исследовании ЦП использовалось следующее тестовое ПО:

ZD CPUmark 99 — тест целостной производительности ЦП, основанный на коде популярных офисных приложений.

Пакет SiSoft Sandra 2000 Professional — измерение производительности математического сопроцессора (тест FPU Whetstone) и пропускной способности ОЗУ (тест CPU/Memory Bandwidth).

Игра Quake III: Arena v1.17 — измерение производительности ЦП. Результаты были получены с помощью консольной команды timedemo 1; demo demo001, а сами измерения проводились при следующих настройках:

Video mode: 800X600
Color depth: 16 bit
Lighting: lightmap
Geometric detail: Medium
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear

Игра Unreal Tournament v4.28 — измерение производительности ЦП. Измерения проводились с помощью записи дефматча utbench.dem (доступна по адресу: www.3dcenter.de/downloads/unreal-tournament-utbench.zip) и демо crubench.dem, сделанного нами самостоятельно.

Игра Expendable (демо-версия) — измерение производительности ЦП. Измерения проводились с помощью следующей опции в командной строке: -timedem2

Все игровые тесты проводились в разрешении 800x600

High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

AMD ATHLON 1000

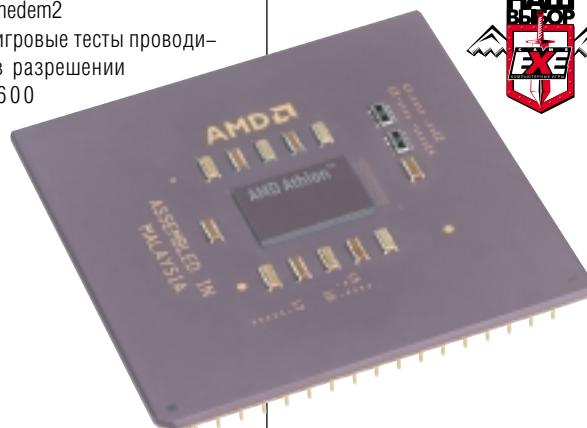


Цена	\$550
Тактовая частота ЦП (Мгц)	1000
Частота системной шины (Мгц)	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV6
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (Кбайт)	128
Кэш второго уровня (Кбайт)	256
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!

Производительность 5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

Похоже, что AMD снова удалось перехватить у Intel лидерство в гонке процессоров, первой покорив частоту в один гигагерц. По крайней мере 1000-мегагерцовые Athlon прижились в наших краях раньше, чем Pentium III аналогичной частоты: на момент написания этих строк гигагерцовые процессоры Intel в московские магазины еще не поступали.

Судя по пресс-релизам AMD, первые Athlon покорили гигагерц еще в начале марта. Правда, с доставшимся нам процессором у них довольно мало общего. Все они, подобно первому Athlon, жили в разьеме Slot A и несли на борту 512 Кбайт внешнего



**Николай
РАДОВСКИЙ**

кэша второго уровня (L2), работавшего, правда, не на половине (как у первых Athlon и Pentium III), а на одной трети тактовой частоты ЦП.

Дело в том, что частота процессоров растет куда большими темпами, чем скорость микросхем ОЗУ. Так, лучшие микросхемы статической памяти (SRAM), используемые для хранения внешнего кэша второго уровня, пока способны работать на частотах не выше 350 МГц. Соответственно, Athlon 700 стал последним процессором AMD, L2-кэш которого функционировал на половине тактовой частоты ЦП. Следующие за ним Athlon 750, 800 и 850 были оснащены более медленным кэшем второго уровня, трудящимся на 2/5 частоты процессора (300, 320 и 333 МГц соответственно). Наконец, у Athlon 900 и 1000 кэш L2 тактировался вдвое медленнее процессора. Процессоры Pentium III с аналогичными частотами, напротив, имели встроенный кэш второго уровня вдвое меньшего объема, зато он работал на одной скорости с ядром. В результате, из-за медленного L2-кэша старшие Athlon стали все заметнее отставать от Pentium III.

Восстановить статус-кво флагманским процессорам AMD помогло новое ядро с кодовым именем Thunderbird. От предшественников (ядра K7 и K75) оно отличалось прежде всего наличием 256 Кбайт встроенного кэша второго уровня. Фактически, Athlon претерпели те же изменения, что и Pentium III, получившие встроенный кэш L2 на полгода раньше. Избавившись от хранивших кэш второго уровня микросхем SRAM, процессоры AMD более не нуждались в печатной плате с разъемом Slot A и, подобно процессорам Intel, стали переселяться в гнезда. Подавляющее большинство Athlon с ядром Thunderbird выпускаются в конструктиве FC-PGA и предназначены для установки в Socket A.

Надо заметить, что AMD не стремится привлечь внимание пользователей к происходящим с Athlon переменам. Все процессоры одинаковой частоты, вне зависимости от их ядра (старые K7 и K75 или новое Thunderbird) и конструктива (Slot A, Socket A), носят имя Athlon и продаются по одной и той же цене.

Гнездо Socket A внешне похоже на Socket 370 (обитель современных Celeron и Pentium III), хотя контактов у него больше (462 против 370). Кулеры от Socket 370 подходят для Socket A, но использовать их для охлаждения Athlon мы не советуем.

Дело в том, что процессоры AMD давно заслужили славу "горячих парней" и сокетные Thunderbird исключением, увы, не стали. Эти ЦП легко сжечь, если не оснастить их мощным кулером или прижать к чипу недостаточно плотно. С другой стороны, нежный чип легко сломать, если вдавить в него радиатор слишком сильно. Защитить чип от разрушения должны четыре резиновые прокладки, наклеенные по углам керамического корпуса. Тем не менее нам приходилось слышать полные трагизма саги о новых Athlon и Duron, погибших при установке чужих радиаторов. Поэтому мы настоятельно рекомендуем использовать вместе с этими процессорами кулеры, специально разработанные для Socket A.

Надо заметить, что AMD производит небольшие партии Thunderbird для установки в Slot A. Мы протестировали один из таких процессоров, однако о нем чуть ниже.

Несколько слов о совместимости. После появления сокетных Athlon несколько компаний заявили о разработке переходников (слоткетов), позволяющих устанавливать эти процессоры в материнские платы со Slot A (в Интернете даже появлялись фотографии этих устройств). Тем не менее на момент написания этих строк такие слоткеты в продаже не появились. Более того, мы не встречали ни одного обзора подобных устройств. Нет никаких гарантий того, что они когда-нибудь попадут в продажу.

Поскольку выпуск процессоров для Slot A стремительно сокращается (причем большинство таких ЦП продается фирмам-сборщикам ПК, а не конечным пользователям), мы не рекомендуем сейчас покупать процессоры и материнские платы с этим разъемом. Похоже, что у Slot A просто нет будущего.

Итак, все выпускаемые сегодня Athlon, как и Pentium III, оснащены 256 Кбайтами встроенного кэша второго уровня, работающего с ЦП на одной тактовой частоте. Тем не менее кон-

фигурации кэш-памяти этих процессоров существенно отличаются. В кэше второго уровня всех Pentium II/III и старых Athlon дублировались все данные, находящиеся в кэше первого уровня. То есть в 256-килобайтном L2-кэше современных Pentium III всегда хранится копия данных, попавших в 32-килобайтный кэш первого уровня. Таким образом, эффективный объем всей кэш-памяти у этих процессоров составляет только 256 Кбайт.

Процессоры Athlon с ядром Thunderbird, напротив, оснащены так называемым **исключающим (exclusive)** кэшем второго уровня, хранящим только те данные, которые вытесняются из кэша первого уровня. Иными словами, информация, хранящаяся в 128-килобайтном кэше первого уровня этих процессоров, не дублируется в кэше L2. Поэтому эффективный объем всей кэш-памяти у Thunderbird составляет 384 Кбайта. Фактически, эти ЦП способны кэшировать в полтора раза больший объем данных, чем современные Pentium III.

С другой стороны, кэш второго уровня процессоров Intel связан с ядром 256-битной шиной данных, в то время как у новых Athlon информация между L2-кэшем и ядром передается по 64-битной шине. Таким образом, Pentium III оснащен кэш-памятью меньшего объема, зато по пропускной способности L2-кэша он опережает Athlon в четыре раза.

Мы не зря уделяем столько внимания объему и скорости процессорного кэша. Именно в нем современные процессоры находят более 95% необходимых данных. В случае их отсутствия в кэше ЦП приходится обращаться за данными к ОЗУ и долго простаивать в ожидании ответа. Чем объемнее кэш, тем больше вероятность попадания в него нужной процессору информации. Чем быстрее работает кэш-память, тем меньше ЦП ждет поступления данных из нее. Таким образом, конфигурация процессорного кэша напрямую влияет на производительность процессора.

Покончив с исследованием архитектурных особенностей новых Athlon, взглянем на результаты тестов их производительности. Athlon 1000, конечно, был вне конкуренции. Безусловно, это самый быстрый ЦП, когда-либо попадавший в нашу лабораторию. Что-

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

МОДЕМ ДЛЯ ДЕФМАТЧА

Компания U.S. Robotics, недавно отпочковавшаяся от корпорации 3COM, выпустила новый модем 56K Performance Pro.

На нас заинтересовал прежде всего умением работать в специальном игровом режиме, оптимизированном для сетевых баталий через Интернет. Напомним, что игры отличаются от браузеров и прочих утилит для закачки файлов довольно специфичными требованиями к сетевой производительности. Как правило, они обмениваются с сервером небольшими объемами данных, однако требуют, чтобы информация доставлялась с минимальными задержками. Иными словами, для игр значительно важнее низкая латентность (время передачи данных) сети, чем ее пропускная способность. Именно поэтому дефматч-бойцы измеряют скорость сетевого соединения не в килобайтах в секунду, а в миллисекундах (время пакета в пути до сервера и обратно).

Согласно данным U.S. Robotics, игровой режим позволяет сэкономить до 43% этого времени. Эффект достигается за счет специальной настройки параметров соединения, максимально сокращающей число служебных переговоров между модемами (процедур смены скорости и инициализации связи) и отключающей коррекцию ошибок. Таким образом, игровой режим жертвует пропускной способностью, стараясь передавать данные без задержек. Естественно, для прогулок по Интернету и закачки файлов этот режим можно (и нужно) отключить.

56K Performance Pro устанавливается в слот PCI. Подчеркнем, что это полноценный модем, оснащенный собственным DSP и не загружающий центральный процессор контролем за соединением. Поэтому 56K Performance Pro совместим не только с Windows, но также с DOS и Linux. Рекомендованная розничная цена модема — \$92.

СВЕЖАЯ РЫБА

У корпорации Seagate подрастает уже третье поколение винчестеров Barracuda ATA.

От предшественников нынешних "Цук" отличает прежде всего ►

бы сравнить новые Athlon с Pentium III, мы взяли 800-мегагерцовые версии обоих процессоров и получили весьма интересные результаты.

Во всех синтетических тестах, измеряющих как целочисленную производительность, так и скорость математического сопроцессора, лидировал Athlon. Однако в реальных игровых забегах процессор AMD начал заметно отставать от конкурента. Единственным исключением был тест Expandable (эта игра поддерживает инструкции AMD 3DNow!, но ничего не знает об аналогичных интеловских командах SSE). Причина подобного отставания — относительно большое время доступа к памяти. Причем виноват в этих простоях не сам процессор, а материнская плата. Обратите внимание на результаты тестов пропускной способности памяти: плата Abit BX6 работала со 100-мегагерцовой SDRAM (результат Pentium III 600E в тесте CPU/Memory Bandwidth) быстрее, чем выбранная нами для тестов Athlon новейшая “мама” ASUS A7V общалась со 133 МГц SDRAM.

Справедливости ради стоит подчеркнуть, что Pentium III 800B тестировался на разогнанном до 133 МГц чипсете BX (при испытаниях Athlon материнская плата работала в штатном режиме). Дабы уравнивать шансы конкурентов, мы протестировали этот процессор на плате Abit VT6X4 (чипсет VIA Apollo 133A), официально поддерживающей работу памяти и системной шины на частоте 133 МГц. На этой платформе Pentium III 800B сразу отстал от Athlon 800. Однако стоило нам установить в VT6X4 другой DIMM, позволивший уменьшить в CMOS Setup длительность циклов доступа к ОЗУ, как процессор Intel снова вырвался вперед.

Таким образом, реальная производительность современных ЦП очень сильно зависит от умения материнской платы максимально быстро общаться с памятью. В этих условиях делать однозначные выводы о лидерстве Athlon или Pentium III бессмысленно. Результаты тестов определяются в первую очередь тем, какие плату и модуль памяти мы выберем для каждого процессора и как настроим параметры в CMOS Setup.

Итог. Новые ЦП Athlon с ядром Thunderbird опережают Pentium III с аналогичной тактовой частотой по “чистой” скорости вычислений (как целочисленных, так и с плавающей точкой). Однако производительность этих ЦП в реальных приложениях в значительной мере скрадывается неторопливыми материнскими платами. Будем надеяться, что в скором времени эти мощнейшие камни получат достойное обрамление.

AMD DURON 600



Цена	\$75
Тактовая частота ЦП (МГц)	600
Частота системной шины (МГц)	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV6
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (Кбайт)	128
Кэш второго уровня (Кбайт)	64
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!

Производительность	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4.5

Одновременно с обновленными Athlon пятого июня дебютировала новая серия процессоров AMD с неблагословенным для русского уха именем Duron. Если Athlon призваны потеснить Pentium III с рынка быстрых ЦП, то Duron созданы для “борьбы” с недорогими Celeron. От старших братьев эти процессоры отличаются лишь вчетверо меньшим кэшем второго уровня. Таким образом, Duron стали первыми (по крайней мере на нашей памяти) ЦП, кэш L2 которых проигрывает в объеме кэшу первого уровня.

Иных архитектурных различий между этими процессорами и новыми Athlon нет. Duron выпускаются в корпусе FC-PGA и предназначены для установки в Socket A. Версии этих процессоров для Slot A производиться не будут. Все материнские платы с Socket A должны быть совместимы как с Athlon, так и с Duron. Стоит отметить, что некоторые системные платы с этим

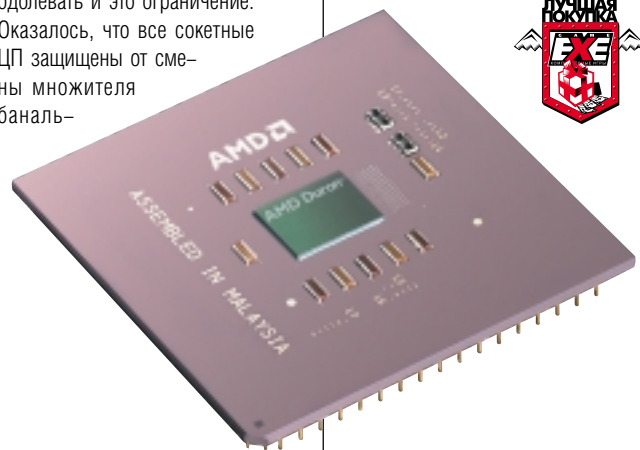
гнездом (например ASUS A7V или Abit KT7) оснащены переключателями, позволяющими задавать не только частоту системной шины, но и коэффициент ее умножения, определяющий тактовую частоту ЦП. Такие настройки, вообще говоря, не предусмотрены AMD, поскольку любой совместимый с Socket A чипсет должен определять коэффициент умножения ЦП и правильно инициализировать процессор самостоятельно. Все эти переключатели добавлены разработчиками системных плат исключительно для любителей разгона процессоров.

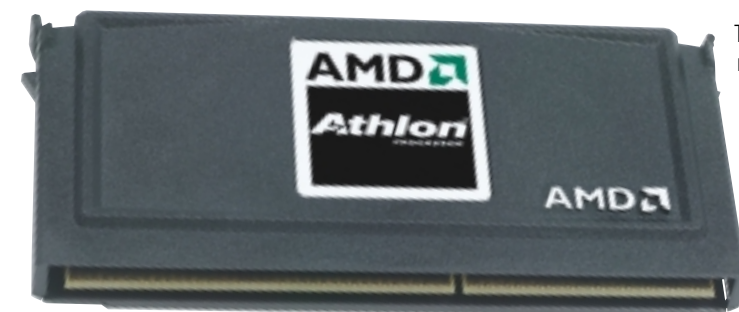
Заметим, что сильно разогнать Athlon или Duron, увеличив частоту системной шины, практически невозможно. Дело в том, что EV6 работает на скорости 100 МГц, но передает информацию на обоих фронтах тактового сигнала. Таким образом, эффективная частота передачи данных по этой шине составляет аж 200 мегагерц. Все чипсеты для EV6 работают на пределе возможностей и редко переносят увеличение ее частоты выше 105 МГц. Поэтому единственным реальным шансом разогнать сокетный Athlon или Duron остается увеличение коэффициента умножения.

Первые партии этих процессоров не имели вообще никаких средств борьбы с настройками множителя. Любой владелец ASUS A7V или Abit KT7 мог в те беззаботные времена купить Duron 600 и без проблем разогнать этот процессор до 700 МГц, а иногда даже до гигагерца. Естественно, AMD вскоре зафиксировала коэффициент умножения во всех процессорах для Socket A. Однако неугомонные “гонимые камни” быстро научились преодолевать и это ограничение. Оказалось, что все сокетные ЦП защищены от смелых множителей баналь-

ным разрушением нескольких перемычек, выведенных на керамический корпус процессора. Причем контакты уничтоженных перемычек оставались на корпусе, просто соединяющие их дорожки были пережжены на фабрике. Для того чтобы процессор вновь стал “разгоняемым”, достаточно просто соединить разомкнутые контакты посредством пайки или проводящего клея (некоторые умельцы умудрялись использовать даже обыкновенный графитовый карандаш). На момент написания этих строк подобным образом можно было обойти фиксацию коэффициента умножения всех сокетных Athlon и Duron. Поэтому адептам разгона мы рекомендуем приобретать для этих ЦП платы, позволяющие задавать множитель вручную (скажем, все те же ASUS A7V или Abit KT7). Впрочем, нет никаких гарантий, что в будущем AMD не предпримет более радикальных мер по защите своих процессоров от разгона.

Результаты тестов производительности Duron приятно нас удивили: процессор не оставил никаких шансов своему главному конкуренту Celeron. Впрочем, такой итог был вполне предсказуем. Как мы уже отмечали прежде, главный недостаток всех Celeron — крайне медлительная по сегодняшним меркам системная шина, работающая на частоте 66 МГц. Самые шустрые из этих процессоров носятся на скоростях, превышающих частоту FSB в десять и более раз. Из-за подобного дисбаланса быстрый ЦП вынужден простаивать в ожидании данных от памяти, неторопливо ползущих по системной шине.





Duron лишен подобных недостатков. Процессор подключается к EV6, самой быстрой системной шине X86-совместимых ПК. Фактически, производительность Duron очень близка к показателям Athlon и Pentium III, а не стремительно отстающих Celeron.

Итог. AMD Duron — весьма недорогие процессоры с великолепной производительностью. Смело рекомендуем их всем, кто не готов тратить на Athlon и Pentium III.

AMD ATHLON 700

Цена	\$160
Тактовая частота ЦП (МГц)	700
Частота системной шины (МГц)	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV6
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Slot A
Кэш первого уровня (Кбайт)	128
Кэш второго уровня (Кбайт)	256
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!

Производительность 4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Завершая тестирование, мы решили сравнить производительность новых

Athlon (оснащенных ядром Thunderbird) и их предшественников. Для чего пришлось взять два 700-мегагерцовых процессора, предназначенных для установки в Slot A: один — вооруженный ядром Thunderbird и, следовательно, 256 Кбайтами встроенного кэша второго уровня; второй — классический Athlon с 512 Кбайтами внешнего L2-кэша на борту. Внешне процессоры выглядят абсолютно одинаково, отличить их можно лишь по нанесенной на картридже маркировке. Индекс старых Athlon начинается так: AMD-K7XXX (XXX — тактовая частота процессора в МГц). Процессоры с ядром Thunderbird, предназначенные для установки в Slot A, маркируются следующим образом: AMD-AXXXX.

Новое ядро, к сожалению, не избежало проблем совместимости со старыми материнскими платами. Согласно официальным данным AMD, процессоры Athlon на базе Thunderbird несовместимы с платами, построенными на чипсете VIA Apollo KX133. Специально для этих ЦП компания VIA выпустила новый набор микросхем Apollo KT133. Тем не менее некоторые производители материнских плат утверждают, что их продукты на KX133 работают с Thunderbird без проблем. Мы тестировали оба слотовых Athlon на материнской плате Abit KA7, построенной на KX133. Никаких проблем совместимости этой платы с

Thunderbird нам обнаружить не удалось. Однако мы все равно не рекомендуем покупать эти процессоры для установки на материнские платы с KX133.

Тесты производительности старых и новых Athlon сюрпризов не принесли. Более быстрый кэш второго уровня позволил Thunderbird опередить предшественников, правда, отрыв во всех тестах был крайне незначителен (всего 2-3%). Напомним, что ЦП Pentium III, ранее претерпевшие аналогичные изменения (замену 512-килобайтного внешнего L2-кэша на 256 Кбайт встроенного), извлекли из интегрированного кэша куда больший выигрыш производительности. Дело в том, что кэш второго уровня новых Pentium III связан с ядром широченной 256-разрядной шиной данных, а у Thunderbird эта колей так и осталась 64-разрядной. Фактически, Pentium III примерно вчетверо превосходит Athlon по пропускной способности L2-кэша.

Итог. На наш взгляд, младшие Athlon опережают Duron крайне незначительно, но стоят куда дороже. Поэтому мы не рекомендуем тратить деньги на Athlon, чьи частоты ниже 800 МГц.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям и организациям, предоставившим процессоры для тестирования:

"Пирит"	115-7101
"Ф-Центр"	472-6401
IPLabs	728-4101
Российское представительство AMD	www.amd.ru

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

► увеличенная до 20 Гбайт на плотность записи данных и поддержка протокола Ultra ATA/100. Внутренняя скорость передачи данных у новых накопителей достигает 500 Мбайт/с (на 37% выше, чем у предшественников). Кроме того, все Barracuda ATA III оснащены новым 80-мегагерцовым процессором, "перемалывающим" данные на 25% быстрее, чем щучьи мозги предыдущего поколения. Разумеется, все эти меры должны привести к заметному росту скорости чтения/записи, а новые жидкостные подшипники должны сделать представителей семейства Barracuda ATA III едва ли не самыми тихими жесткими дисками. Естественно, в свежее винчестеры встроена фирменная Seagate-технология защиты от ударов 3D Defense System, позволяющая выключенным накопителям безболезненно переносить удары силой до 350 g.

В серию Barracuda ATA III входят накопители емкостью 10, 20, 30 и 40 гигабайт. Рекомендованная розничная цена этих винчестеров составляет \$95, \$130, \$170 и \$225 соответственно.

5.1-LIVE!

Компания Creative Labs обновила популярную серию Sound Blaster Live!. Платы назвали SB Live! X-Gamer 5.1, SB Live! MP3+ 5.1 и SB Live! Platinum 5.1.

Все они построены на том же чипе EMU10K1, что и предыдущие карты SB Live!. Основная педаль, на которую давит Creative в рекламных материалах новой серии, — полная поддержка Dolby Digital 5.1. Этот цифровой формат пятиканального звука (плюс один канал с ограниченным диапазоном для низкочастотных эффектов) распространен прежде всего на дисках DVD-Video.

К сожалению, в чем именно заключается полнота поддержки Dolby Digital 5.1 пресс-релизы Creative умалчивают. Заявлена лишь поддержка декодирования этого формата, однако будет ли оно аппаратным или обработкой загрузят ЦП, пока неизвестно. ►

	Athlon 1000	Athlon 800	Athlon 700 (Thunderbird)	Athlon 700	Duron 700	Duron 600	Pentium III 800B	Pentium III 600E	Celeron 600
CPUmark 99	91	75,3	66,3	65	60,7	54,3	74,2	56,8	40,9
FPU Whetstone (MFLOPS)	1389	1110	962	962	971	832	1087	808	807
CPU/Memory bandwidth	270	268	239	248	267	267	339	306	211
Quake3 demo001	141,6	126,5	113,5	110,7	110,9	104,3	138,9	112,4	79,6
Expandable	85,1	74,5	66	65,7	62,7	58	72,7	57,5	43
UT cpubench	67,2	59,2	53,7	51	50,5	47,4	62,5	51	39,5
UT utbench	46,2	42,0	39,1	37,9	37,4	35,7	44,5	37,6	31,1

МАМЫ, РАЗНЫЕ — НУЖНЫ?

Какое дерево самое высокое? Какая река самая глубокая? Какой набор микросхем выбрать? Ответы на первые два вопроса нетрудно откопать в справочниках, зато внести ясность в третий не смогла бы даже бесконечноумная и бесконечно же умная Большая советская энциклопедия. Поэтому мы, уповая на заветы Чучхе, попытались самостоятельно найти заветное решение, изложенное в прошлом номере любимого журнала.

Внимательный обзор железных скрипелей показал: ни одна плата, построенная на свежем чипсете i815 от Intel, на наши страницы пока еще не попадала. Исправляем этот досадный пробел! Сегодня препарированию подлежат: AOpen AX3S Pro и ASUS CUSL2 на том самом 815, Abit VT6X4 (VIA Apollo Pro 133A), ASUS CUBX (Intel 440 BX), а также Matsonic MS7308 на чипсете SiS630, предназначенном для ПК начального уровня.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Чтобы изучить влияние частоты системной шины (FSB) на производительность системы, платы испытывались с двумя практически одинаковыми процессорами, работающими на одной тактовой частоте, но с разными коэффициентами умножения. Pentium III 600EB предназначен для 100 МГц FSB и умножает ее частоту в шесть раз. Pentium III 600E работает на 133 МГц FSB, умножая ее частоту на 4,5.

В систему с подопытной платой устанавливались также 128-мегабайтный

модуль 7-нс PC133 SDRAM, 3D-ускоритель Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro (32 Мбайта DDR SDRAM) и жесткий диск IBM DeskStar DTLA-307030 емкостью 30,7 Гбайта. Все параметры в CMOS Setup настраивались так, чтобы достичь максимальной производительности системы.

Перед тестом каждой платы на винчестер заново устанавливалась англоязычная версия Windows 98 SE+ DirectX 7.0a, а также драйверы видеоадаптера и патчи для системного чипсета.

Производительность ЦП в офисных приложениях оценивалась при помощи теста ZD CPU Mark99. Скорость дисковой подсистемы измерялась в тестах Business Disk WinMark и High-End Disk WinMark из пакета ZD WinBench99, а пропускная способность ОЗУ — с помощью теста CPU/Memory Bandwidth пакета SiSoft Sandra 2000 Professional.

Производительность плат в 3D-играх измерялась при помощи Quake III: Arena (версия 1.17), Expendable (демо-версия) и пакета синтетических тестов MadOnion 3D Mark2000 (версия 1.1). Все графические тесты запускались в разрешении 800x600 High Color с отключенной синхронизацией с VSYNC при минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

ABIT VT6X4

Цена	\$90
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo Pro 133A
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/2/0/0
Количество разъемов USB (в комплекте/опциональных)	2/2
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 75, 83, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140, 150
Слот AGP	AGP 4X
Встроенный видеоадаптер	нет
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс	IDE Ultra ATA/66

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Abit VT6X4 укомплектована стандартно: кроме самой платы в коробке на-

ходятся Ultra ATA/66-совместимый 80-жильный шлейф IDE, кабель для дисководов, описание, компакт-диск с драйверами и программами, скобы для крепления процессора (все это входит в поставку всех рассмотренных в данном обзоре плат, поэтому мы не будем перечислять эти предметы каждый раз), а также дистрибутив операционной системы Linux от компании Gentus (интересный бонус, хотя мы предпочли бы увидеть диск с полной версией Quake III или Unreal Tournament).

Предшественницей Abit VT6X4 была плата VA6, построенная на чипсете VIA Apollo Pro133. Обе модели практически неотличимы внешне: VT6X4 унаследовала компоновку и дизайн, сменив только набор микросхем (Apollo Pro133A отличается от Apollo Pro133 лишь поддержкой режима AGP4X).

Наличие двух слотов ISA довольно нетипично для современных материнских плат. Кому-то эти разъемы покажутся атавизмом, поскольку платы расширения ISA не выпускаются уже довольно давно. С другой стороны, обидно выбрасывать заслуженный модем или сетевую карту лишь из-за нехватки слотов ISA на новой материнской плате.

Набор микросхем VIA Apollo Pro133A поддерживает до четырех портов USB. Гнезда двух из них уже есть на плате, как и разъем для оставшейся пары (планки с двумя дополнительными гнездами USB-порта в стандартной комплектации нет). Разъем для подключения блока питания находится на VT6X4 сразу за процессорным слотом (уж сколько раз твердили миру, что подобное расположение мешает свободному воздухообмену, однако производители плат упорно игнорируют эти замечания!).

Компания Abit всегда комплектовала свои продукты подробными описаниями. Однако руководство пользователя VT6X4, к сожалению, составлено только на английском языке, а некоторые настройки CMOS Setup описаны довольно скупо.

Плата почему-то оснащена второй, а не третьей версией SoftMenu (фирменная система программной настройки параметров ЦП через CMOS Setup), не позволяющей изменять частоту ЦП с шагом один МГц и устанавливать латентность кэша второго уровня. Пред-

**Всеволод
НИСЕЛЕВ**

ABIT VT6X4



лагаемый VT6X4 набор частот системной шины по сегодняшним меркам явно скромнен: любители разгона не отказались бы от дополнительных значений в интервале 133—150 МГц, да и частоты 160 и 166 МГц подчас оказываются нелишними. Безусловно, далеко не каждый модуль памяти освоит столь высокие скорости, однако следует учесть, что чипсет Apollo Pro133A умеет асинхронно тактировать память и FSB. Так, он может заставить ОЗУ работать на 33 мегагерца медленнее, чем системная шина. К мелким недостаткам платы следует отнести также неумение включать систему от нажатия кнопки на клавиатуре или мыши.

Во время тестирования Abit VT6X4, увы, не продемонстрировала абсолютной стабильности. Плата испытывала трудности при определении процессора Pentium III 600EB, а тесты Business Disk WinMark и High-End Disk WinMark запустились только после повторной установки ОС. Однажды мы получили "синий экран смерти" при попытке изменить графические настройки в игре Quake III. Все эти помарки, конечно, незначительны, однако неприятный осадок они оставили.

По всей видимости, трудности связаны с чипсетом VIA и неизменной недоделанностью его драйверов (мы использовали последнюю версию VIA 4in1 Service Pack 4.24). Опытный пользователь, конечно, сможет справиться с на-

стройкой VT6X4 и добиться ее стабильной работы, однако для новичка это будет трудновато. В тестах производительности плата показала результаты ниже среднего уровня, правда, отстала от лидеров не очень сильно. Хочется надеяться, что все выявленные нами недостатки недолговечны и в будущих версиях BIOS будут исправлены. В целом же, Abit VT6X4 — добротный и не очень дорогой продукт среднего уровня, который найдет своего покупателя.

АOPEN AX3S PRO



Цена	\$159
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 815E
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/5/0/0/1
Количество разъемов USB (в комплекте/опциональных)	4/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66,6, 66,8, 68,3, 75,3, 78, 80, 95, 100, 100,2, 105, 110, 114, 117, 122, 127, 129, 133,3, 136, 138, 140, 144, 146,6, 150, 157,3, 160, 166
Слот AGP	AGP 4X
Встроенный видеоадаптер	есть
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс	IDE Ultra ATA/100

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

В последнее время компания Intel находится в довольно странном положении: ее мощнейшие процессоры фактически остались без чипсета. Набор микросхем i820, должный, по замыслам Intel, сменить ветерана BX, не снискал популярности из-за чрезмерной дороговизны RDRAM (i820 "заточен" именно под этот тип ОЗУ, и попытки подружить его со стандартной SDRAM успехом не увенчались). Его младший брат

i810 не мог конкурировать с BX, поскольку создан для недорогих (а значит, не очень быстрых) систем. Сам изрядно одряхлевший BX не поддерживает модных наворотов типа AGP 4X, Ultra ATA/66 и работу системной шины на частоте 133 МГц.

Таким образом, форварду индустрии требовалось срочно предложить решение для рынка мощных ПК. Корпорация усовершенствовала чипсет i810, создав на его базе новый комплект микросхем i815. От прообраза он отличается прежде всего поддержкой слота AGP 4X и PC133 SDRAM. Корни, правда, дают себя знать: i815 оснащен простеньким встроенным 2D/3D-видеоадаптером и может работать с не более чем 512 Мбайтами ОЗУ. Зато память и системную шину он умеет тактировать асинхронно.

Кроме того, в i815 встроены: видеоадаптер i752 (слегка модифицированный i740 — 3D-ускоритель трехлетней давности), IDE-контроллер с поддержкой Ultra ATA/66 и двухпортовый контроллер USB.

Существует также расширенная версия этого чипсета, без затей названная i815E. Отличается она модифицированным чипом ICH2, поддерживающим протокол Ultra ATA/100, четыре порта USB и слот CNR (он предназначен для подключения недорогих звуковых плат, сетевых адаптеров и модемов). Все подключенные к CNR устройства загружают цифровой обработкой сигналов непосредственно центральный процессор.

Плата AOpen AX3S Pro привлекла наше внимание еще будучи в упаковке. Ее коробка имеет прозрачную фигурную вставку, сквозь которую заманчиво поблескивает золотом радиатор, охлаждающий чипсет (точнее, хаб GMCH). Казалось бы, что нового можно придумать в упаковке системной платы? Мы уже давно привыкли к картонным коробкам, хранящим антистатический пакет с платой, шлейфы, драйвера и дополнительную мелочевку. Нельзя сказать, что AOpen AX3S Pro отличается революционным дизайном упаковки, но внешний вид коробки с платой определенно радует глаз. Итак, сквозь отверстие в коробке можно увидеть саму плату, находящуюся не в пакете с "пузырьшками", а в прозрачном пластиковом кейсе, хранящем также шлейфы, панель с дополнительными

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

► Заметим, что предыдущие Live! не испытывали особых проблем с Dolby Digital. Платы могли либо передавать данные в этом формате на внешние декодеры через цифровой выход, либо декодировать звук при помощи ЦП и выводить его на четыре колонки через пару аналоговых выходов.

SB Live! Platinum 5.1 — самое дорогое из представленных устройств. Расставшись с \$200, вы получите не только саму плату, но и устройство Live!Drive (выводит входы и выходы платы на свободный внешний 5-дюймовый отсек), пульт дистанционного управления (!) всем этим добром, полные версии игр Deus Ex, MDK2, Thief II и Unreal Tournament, а также кучу музыкального ПО.

В комплект SB Live! X-Gamer 5.1 включены: сам саундбластер, полные версии все тех же игр Deus Ex, MDK2, Thief II и Unreal Tournament, а также несколько простеньких музыкальных редакторов.

SB Live! MP3+ 5.1 укомплектован подобно X-Gamer 5.1, однако игры заменены на программный микшер Mixman Studio, редактор WAV-файлов Sound Forge XP 4.5 и крайне необходимое ПО Kool Karaoke.

Ориентировочная розничная цена SB Live! Platinum 5.1 — \$200. SB Live! X-Gamer 5.1 и SB Live! MP3+ 5.1 будут стоить вдвое дешевле.

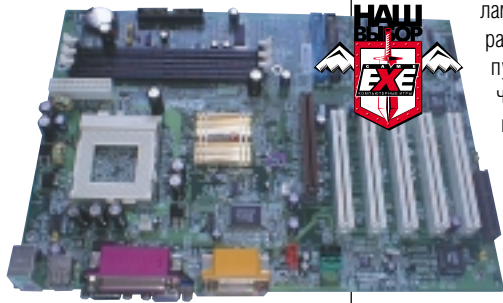
В конце сентября компания Creative официально объявила о покупке остатков разорившейся Aureal. Все разработки, патенты и торговые марки Aureal обрели нового хозяина. Вряд ли Creative будет развивать A3D, хотя некоторые компоненты этой технологии, вполне возможно, появятся в будущих версиях EAX.

Грустно констатировать смерть пионера 3D-звука. Aureal умерла, но дело ее живет.

БЕСПЛАТНЫЕ СОВЕТЫ

Компания MadOnion.com, подарившая миру популярный тест 3DMark 2000, выложила на свой веб-сайт (www.madonion.com) новую утилиту. На этот раз нам предлагают не просто очередной измеритель скорости системы.

Продукт, обозванный за что-то XL-R86R (только не спрашивайте у нас, что означает эта каблистика), умеет ►



АOPEN AX3S PRO

гнездами USB, описание и диски. AX3S Pro комплектуется также CD с антивирусным ПО Norton Antivirus 2000.

Описание AX3S Pro хоть и составлено на современном варианте языка Шекспира, зато весьма подробно (пожалуй, это самое подробное описание материнской платы из всех виденных нами) и наглядно иллюстрировано. Помимо мануала плата комплектуется цветным плакатом с пошаговыми инструкциями по установке. Для того чтобы самостоятельно установить и настроить плату, достаточно даже начальных знаний английского языка.

AX3S Pro сделана очень аккуратно, стабильное питание ее компонентам обеспечивают десять титанических конденсаторов емкостью 2200 мкФ (!) и еще десяток конденсаторов емкостью 1000 мкФ. Также на AX3S Pro установлены светодиоды, один из которых сигнализирует о подаче напряжения на плату, а другой — на модули памяти (поддерживается режим сна Suspend-to-RAM). Несколько необычно расположение слота AGP: он сдвинут немного вниз, на место, где у большинства плат находится первый слот PCI. Такая конфигурация позволяет легко дотянуться до памяти и процессора, однако расплачиваться за удобство приходится потерей одного слота расширения.

Безусловно, самый броский компонент AX3S Pro — золотой радиатор, сидящий на чипе GMCH (главном компоненте i815) в центре платы. Согласно заявлениям разработчиков, радиатор из чистого золота (по крайней мере мы перевели фразу "24K Gold Heatsink" именно так) способствует лучшему рассеиванию тепла, улучшая охлаждение чипсета. (Мы, конечно, засомневались в подлинности драгметалла, заподозрив у кулера всего лишь золотое покрытие. Однако наши попытки проверить эти сомнения экспериментально с ножовкой, зубилом и кислотой, почему-то не нашли понимания у владельцев платы.)

На самом деле, эффективность даже "чисто голдового" радиатора вызывает некоторые сомнения. Во-первых, серебро обладает значительно лучшей теплопроводностью, чем золото, поэтому серебряный радиатор был бы более эффективным решением. Во-вторых,

снабженный вентилятором скромный кулер от 486-го процессора обеспечивает куда лучший теплоотвод, чем пассивный радиатор из любого драгметалла. Хотя золотой радиатор, безусловно, стал отличным маркетинговым ходом AOpen, да и пацанам приятно.

Во время тестирования плата работала очень стабильно и без сбоев. Кстати, только AOpen AX3S Pro сумела безошибочно распознать процессор Pentium III 600EB. Ее конкуренты с этой задачей не справились, заставляя нас вручную задавать частоту системной шины для этого ЦП. В тестах AX3S Pro продемонстрировала средние результаты. Вероятно, это цена высокой стабильности. Поскольку отставание этой платы от лидеров было минимальным, а работать с ней было очень легко и приятно, мы решили присудить AOpen AX3S Pro "Наш выбор".

ASUS CUSL2

Цена	\$159
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 815E
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/0/0/2
Количество разъемов USB (в комплекте/опциональных)	5/2
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66–97, 100, 102–132, 133, 135–173, 175–181, 183–185, 187–190, 192, 193, 195–197, 199, 200, 203, 205, 210, 216
Слот AGP	AGP 4X
Встроенный видеоадаптер	есть
Встроенная звуковая плата	нет
Встроенный интерфейс	IDE Ultra ATA/100

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

ASUS CUSL2, подобно препарированной выше AOpen AX3S Pro, построена на комплекте микросхем i815E. Тем не менее в дизайне платы ASUS есть несколько серьезных отличий.

Во-первых, на CUSL2 установлен слот AGP Pro, дополнительные контакты которого обеспечивают увеличенное питание прожорливым про-

фессиональным 3D-ускорителям. В слот AGP Pro можно установить любой ускоритель для AGP. Дабы исключить ошибки пользователей, дополнительные контакты разъема AGP Pro защищены заглушкой.

Кроме того, CUSL2 может гордиться большим числом слотов расширения, чем AOpen AX3S Pro. Дабы разместить на плате такое количество слотов, ASUS пришлось сделать один разъем PCI и один разъем CNR заметно более тонкими, чем их собратья. Впрочем, их функциональность от этого не пострадала. Заметим, что на сегодня устройства для слотов CNR особой популярности не снискали, поэтому два таких разъема на CUSL2 выглядят излишеством. К сожалению, разработчики платы нарушили спецификацию ATX, поместив разъем блока питания не перед слотами для модулей памяти, а за гнездом процессора.

На CUSL2 размещен дополнительный USB-концентратор Alcor Micro AU9254, обеспечивающий поддержку трех дополнительных портов этой шины. Таким образом, плата оснащена семью (!) портами USB. Правда, на саму CUSL2 выведено всего два гнезда для подключения устройств USB. Еще три гнезда расположены на скобе, прилагаемой к плате. Поэтому тем, кто хочет использовать все семь USB-портов платы, придется купить дополнительную скобу с двумя гнездами.

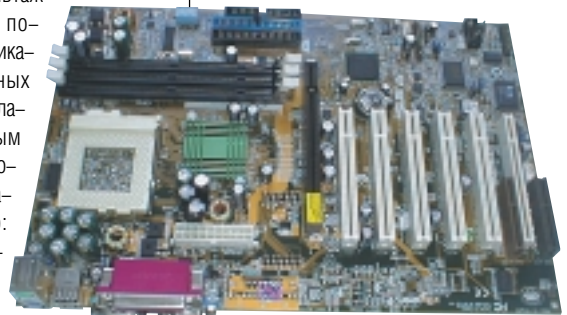
На CUSL2 присутствует диод, светящийся при подаче на плату напряжения. Инженеры ASUS предусмотрели также переключку, позволяющую изменить вольтаж, подаваемый на разъемы для модулей памяти, слоты AGP Pro, PCI и чипсет. По умолчанию, это напряжение устанавливается в 3,4 В, однако его можно поменять на 3,3 или 3,6 В. Заметим, что установленный по умолчанию вольтаж нестандартен, поскольку спецификации современных чипсетов предполагают его равным 3,3 вольта. Аналогично плата питает процессор: вместо стандартных 1,65 В на него подается 1,69 В. Впрочем, компания ASUS

не впервые завышает на своих продуктах номинальное напряжение, стараясь увеличить стабильность их работы. Этой же цели служат установленные на плате 15 конденсаторов емкостью 1500 мкФ и еще 15 конденсаторов емкостью 1000 мкФ.

Плата содержит блок двухпозиционных переключателей, позволяющих вручную задавать частоту системной шины (эта настройка имеется также в CMOS Setup). Наконец-то с плат ASUS исчезли бесполезные переключатели, отвечающие за настройку процессорного множителя. Сегодня они абсолютно не нужны, поскольку коэффициент умножения давно "запаян" во все процессоры Intel и изменить его невозможно. Напоследок отметим, что плата лишена звуковой подсистемы, однако в ее комплектацию входит программный музыкальный синтезатор компании Yamaha.

CUSL2 комплектуется довольно подробным руководством пользователя, составленным на русском языке, но, увы, содержащем уйму ошибок (и технических, и орфографических).

Плата имеет одну интересную особенность: на ней отсутствует перемычка, обнуляющая содержимое CMOS-памяти, отменяя все нестандартные настройки CMOS Setup. Разработчики реализовали следующий алгоритм: если система не может загрузиться с заданными параметрами, то частота системной шины устанавливается равной 66 МГц, после чего автоматически запускается CMOS Setup. Если все рычажки на блоке двухпозиционных переключателей поставлены в положение "ОТКЛ" (OFF), то в CMOS Setup активизируется режим программной настройки JumperFree, позволяющий задать частоту FSB без участия перемычек.



ASUS CUSL2

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

► не просто считать fps, но и анализировать их, давая ценные указания по апгрейду системы. Более того, все советы раздаются безвозмездно, то есть совершенно бесплатно.

Минимальные системные требования пакета не кажутся скромными. XL-R86R позаботится о будущем систем с процессорами не слабее Celeron 300, памятью не уже 64 Мбайт и ускорителем не старше ATi Rage 128, nVidia Riva TNT или 3dfx Voodoo3. Владельцам народных Pentium 200 MMX с Monster 3D придется философствовать об апгрейде антиквариата в гордом одиночестве.

Воодушевленные открывшимися перспективами, мы скачали 15,5-мегабайтный exe-файл с сайта MadOnion.com и установили его на престарелое редакционное корыто с PIII-800, 256 метрами памяти и GeForce2 GTS (пишущая машинка ББ для работы в любимом Word 6.0 для DOS). Пятиминутный тест показал несколько мультиков в разрешении 640x480 и предложил сходить на родительский сайт за диагнозом. Получив согласие, XL-R86R что-то кому-то переслал, после чего в окне браузера огласил вердикт: система шустр и в апгрейде не нуждается.

Порадовавшись результату, мы пошли на провокацию, решив подsunуть утилите заведомо несбалансированную систему. Для этого мы заменили Pentium III 800 на Celeron 266, оставив остальные компоненты в покое. Диагноз XL-R86R нас озадачил: тест рекомендовал заменить GeForce2 GTS на GeForce 256 DDR (!), обещая рост производительности на 2033% (!!!). Заинтригованные столь экзотичным советом, мы отоварились GeForce 256 DDR в ближайшей конторе "Обломофф & братаны" и установили карту вместо GTS. XL-R86R, ощутив калеку с Celeron 266, 256 Мбайтами памяти и GeForce DDR, пришел к соломонову решению: для игр система плоха, но апгрейтить ничего не нужно. No comments.

Николай Радовский

Безусловно, впечатляет набор частот, на которых может работать системная шина CUSL2. Такое богатство выбора обеспечивает новый тактовый генератор ICS 94201CF. За мониторинг состояния платы отвечает микросхема ASUS AS99127F.

В тестах плата демонстрировала хорошие результаты, хотя и не избежала проблем со стабильностью. Испытания с процессором Pentium III 600E прошли гладко и без малейших сбоев, однако после установки Pentium III 600EB возникли проблемы: плата давала явно заниженные результаты в тестах Business Disk WinMark и High-End Disk WinMark, и нам пришлось переустановить пакет ZD WinBench99. Иногда во время тестов в Quake III по необъяснимым причинам падало количество fps (к жесткому диску плата при этом не обращалась).

Итог. Хотя формальные характеристики CUSL2 очень хороши, на практике плата преподносила неприятные сюрпризы. Возможно, проблемы связаны с несовершенством драйверов, возможно, нам просто попался неудачный экземпляр.

ASUS CUBX

Цена	\$125
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 440 BX
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов расширения ОЗУ	4 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	1/6/1/0/0
Количество разъемов USB (в комплекте/опциональных)	5/0
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 75, 83, 90, 95, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140, 142, 150
Слот AGP	AGP 2X
Встроенный видеоадаптер	нет
Встроенная звуковая плата	нет
Встроенный интерфейс	IDE Ultra ATA/66

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4.5

Еще одна новая плата, еще один ASUS. В имени CUBX звучит что-то до боли знакомое... Ну как же, BX! Компания ASUS выпустила еще одну пла-

ту на BX. Признаться, этого мало кто ожидал. Действительно, после выхода P3B-F, казалось, что из этого набора микросхем было выжато абсолютно все и ASUS не станет тратить на разработку новых плат с этим чипсетом. Компания рассудила иначе.

CUBX отличается от предшественницы прежде всего разъемом процессора. Разработчики отказались от Slot 1 в пользу гнезда Socket 370. Этот шаг выглядит логичным, так как после переселения каша второго уровня с печатной платы на чипы ЦП Intel сменили интерфейс. Процессоры с интегрированным кэшем работают быстрее, их производство обходится намного дешевле, они завоевывают все большую популярность. ASUS всегда чувствовала конъюнктуру рынка и адекватно на нее реагировала, так произошло и на этот раз.

Плата сделана очень аккуратно. Единственным недостатком ее дизайна мы признали неудачное расположение трех больших конденсаторов, мешающих установке радиатора на процессор.

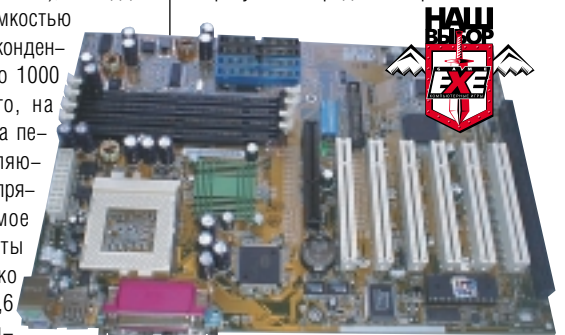
Следуя современным требованиям, разработчики снабдили плату дополнительным контроллером жестких дисков CMD PCI-648, совместимым с протоколом Ultra ATA/66. Таким образом, на CUBX расположены четыре разъема интерфейса IDE: два поддерживают Ultra ATA/66, оставшиеся два — только ATA/33. Также на плате присутствуют: светодиод, сигнализирующий о подаче напряжения, блок двухпозиционных переключателей для установки частоты FSB (ее также можно настроить программно через CMOS Setup), разъем для подключения двух дополнительных гнезд USB (крепёжная скоба входит в комплект), пятнадцать конденсаторов емкостью 1500 мкФ и семь конденсаторов емкостью 1000 мкФ. Кроме того, на CUBX установлена перемычка, позволяющая изменять напряжение, подаваемое на чипсет и слоты (доступны только значения 3,45 и 3,6 В, причем номинальные 3,3 В не предусмотрены).

Описание платы составлено на русском языке, хотя, как и в руководстве CUSL2, в нем нередки ошибки. Кроме того, в инструкции почему-то не указано, какие разъемы IDE-интерфейса поддерживают Ultra ATA/66, а какие — только ATA/33. Опытные пользователи знают, что разъемы синего цвета обычно предназначены для подключения более скоростных дисков. Однако эту информацию не мешало бы отразить и в описании. Наконец, руководство скромно умолчало о том, что AGP и первый слот PCI, а также контроллер Ultra ATA/66 и второй слот PCI делят одно аппаратное прерывание (IRQ) на двоих.

Предлагаемый CUBX набор частот системной шины, на наш взгляд, мог бы быть более представительным (особенно в интервале от 133 до 150 МГц, ну а любителям разгона также пригласилась бы частота 129 МГц).

Во время тестирования плата работала очень стабильно, безропотно выдержав разгон системной шины до 133 МГц (чипсет BX официально не поддерживает эту частоту FSB). К сожалению, BX умеет вычислять частоту шины AGP, умножая частоту FSB на 1 или 2/3. Коэффициент 1/2 не предусмотрен. Соответственно, если системная шина работает на частоте 133 МГц, то AGP автоматически разгоняется до 89 мегагерц (штатная частота этой шины — 66 МГц). Не все видеоадаптеры могут работать в этом режиме, хотя использованный нами Creative Annihilator Pro никакого недовольства не выказал. Напомним, что "капризные" видеоплаты можно подружить с разогнанной AGP, отключив режим 2X (подробности изложены в .EXE #12'99).

ASUS CUBX показала самые высокие результаты среди всех протести-



ASUS CUBX

Таблица 1. Результаты тестирования

	Abit VT6X4		AOpen AX3S Pro		ASUS CUBX		ASUS CUSL2		Matsonic MS7308D	
	PIII 600 (6x100)	PIII 600 (4,5x133)	PIII 600 (6x100)	PIII 600 (4,5x133)	PIII 600 (6x100)	PIII 600 (4,5x133)	PIII 600 (6x100)	PIII 600 (4,5x133)	PIII 600 (6x100)	PIII 600 (4,5x133)
CPU Mark 99	55,6	57,1	55,6	57	56,2	57,2	56,3	57,3	47,1	50
CPU/Memory bandwidth	233	292	280	315	307	340	294	318	164	201
Business Disk WinMark	5440	5610	6160	6180	5600	5680	6200	6270	3950	4070
High End Disk WinMark	19100	19800	21400	22200	21000	21700	21600	22800	6920	7580
3D Mark 2000	5106	5280	5198	5344	5239	5393	5215	5380	1241	1362
Quake 3 demo001	93,8	101	95,9	102,5	99,3	105,7	96,4	103	15,7	17,1
Expendable	65,3	70	66,9	70,4	68,4	71	67,5	70,5	—	—

Таблица 2. Производительность встроенных видеоадаптеров

	ASUS CUSL2 (i752)		Matsonic MS7308D	
	PIII 600 E	PIII 600 EB	PIII 600 E	PIII 600 EB
3D Mark 2000	1440	1465	1241	1362
Quake 3 demo001	20,2	20,8	15,7	17,1
Expendable	22,4	22,6	—	—

рованных нами плат как с процессором Pentium III 600E, так и с Pentium III 600EB. По всему получается, что списывать BX со счетов пока рано. Старик все еще вполне конкурентоспособен. Мы рекомендуем CUBX прежде всего любителям разгона. Пользователям, не желающим гонять систему в нештатных режимах, лучше обратить внимание на платы, построенные на i815.

MATSONIC MS7308D

Цена	\$65
Формат платы	ATX
Чипсет	SiS630
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов расширения ОЗУ	2 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA/AMR/CNR)	0/2/0/1/0
Количество разъемов USB (в комплекте/опциональных)	2/3
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 100, 133
Слот AGP	нет
Встроенный видеоадаптер	есть
Встроенная звуковая плата	есть
Встроенный интерфейс	IDE Ultra ATA/66

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
2.5

Matsonic, что говорит нам это название? Ничего не говорит. Еще одна небольшая фирма с острова Формоза с именем, выглядящим чуть лучше,

чем скромный "noname". Плата Matsonic MS7308D заинтересовала нас прежде всего редким чипсетом SiS630. Этот набор микросхем (точнее, всего одна микросхема) создан для недорогих систем, поэтому считайте, что MS7308D проходит у нас вне конкурса.

SiS630 соответствует многим современным стандартам: чипсет поддерживает новые процессоры, асинхронную работу системной шины и шины памяти, протокол Ultra ATA/66, имеет AC'97-кодек и встроенный пятипортовый USB-концентратор.

В SiS630 также встроен простенький 2D/3D-видеоадаптер, размещающий видеобuffer непосредственно в системной памяти. Подобная экономия на ОЗУ видеоадаптера не только уменьшает эффективный объем системной памяти, но и снижает ее пропускную способность. Поэтому не стоит требовать от MS7308D высокой производительности.

Иначе (по сравнению с чипсетами i810 и i815) исполнена звуковая подсистема SiS630. Функции DSP (процессора цифровой обработки сигнала) и табличный синтез реализованы аппаратно, а не возлагаются на центральный процессор.

Нам показалось, что девиз системной платы Matsonic MS7308D — минимализм. Присутствует только самое необходимое, почти никаких излишеств. Стабильное питание немногочисленным компонентам платы обеспечивают всего восемь конденсаторов емкостью 1500 мкФ и три конденса-

тора емкостью 1000 мкФ. Также присутствует ставший уже обязательным светодиод, сигнализирующий о подаче на плату напряжения.

Установка MS7308D прошла легко и непринужденно. CMOS Setup содержит очень мало настроек, поэтому разобраться в них не составит никакого труда. Работа платы не вызвала особых нареканий (для столь дешевого продукта это уже хорошо), как, впрочем, и восторгов. Встроенный видеоадаптер отличается невысоким качеством как двухмерной, так и 3D-графики. Игра Expendable запускаться на MS7308D отказалась — видимо, из-за проблем совместимости с интегрированной видеоплатой. Зато с Quake III эта плата не ругалась (факт, демонстрирующий наличие у SiS630 сносных OpenGL-драйверов). Мы сравнили производительность интегрированных в чипсеты SiS630 и i815E видеоадаптеров (см. Таблицу 2). Оба "3D-ускорителя" продемонстрировали неудовлетворительную для нормальной игры скорость, но SiS630 оказался слабей. Стоит заметить, что данный чипсет не позиционируется как альтернатива i815, его прямой конкурент — i810.

Хотелось бы отметить одну приятную особенность этой платы, выявленную в процессе подготовки к тестированию. Дело в том, что для инсталляции тестов и утилит мы использовали внешний жесткий диск, подключаемый к системе через параллельный

порт (LPT). При копировании данных с него на системный винчестер, подключенный к большинству протестированных плат, курсор мыши замирал или двигался очень медленно. Работать на компьютере при переносе файлов с внешнего диска было невозможно. MS7308D стала приятным исключением из этого правила, быстро закачав нужные файлы без отрыва нас от производства.

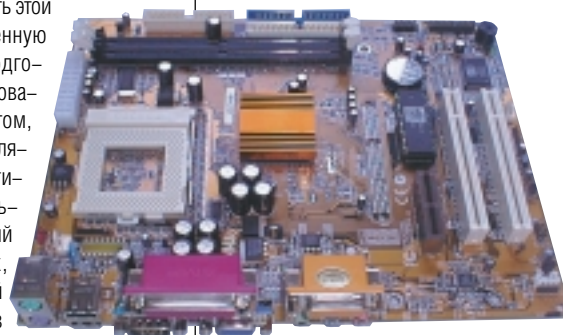
Matsonic MS7308D — недорогое решение для простеньких ПК, которое неплохо справится с Internet Explorer и, наверное, даже с Tomb Raider. Если владелец этой платы когда-нибудь решит запустить что-нибудь "потрехмернее", ему придется установить Voodoo2.

(На коробке с MS7308D изображен бумажный самолетик, отчаянно стремящийся в небеса. Что ж, желание летать похвально, только сил у платы пока маловато.)

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим фирмам, предоставившим материнские платы для тестирования:

"Пирит"	115-7101
АМПК-Центр	913-2276



MATSONIC MS7308D